Prólogo

Hasta la fecha ningún libro ha recopilado los seis mil años de la historia escrita de Arcanum. Es posible que muchos argumenten que es imposible cubrir un tema tan descomunal como ése con un solo libro. Cuando era más joven, mi gran ambición era escribir la historia definitiva de todo Arcanum, pero nunca imaginé que se podía hacer de forma tan sencilla y breve. Así que, trabajé durante décadas, recorrí hasta el último rincón para realizar mis investigaciones y escribí veintitrés minuciosos volúmenes, que decidí llamar "La historia completa". ¡Ah, la exaltada arrogancia de la juventud!

Ahora creo que recopilar toda la historia de Arcanum con todo detalle es una tarea que está fuera del alcance de cualquier hombre, y lo que es más, es una tarea que se complica con cada año que pasa. En mis viajes, he tenido la oportunidad de pasar por la criba muchas de las bibliotecas y escriptorium existentes, siempre en busca de los libros, pergaminos y tablillas más antiguas, que aún fueran legibles. La historia de Arcanum se me desveló lentamente, primero un aspecto, después otro, y tardé semanas, meses e incluso años en realizar la transcripción y la traducción. Pero por cada valioso documento grabado en una sólida tablilla de arcilla, una lámina de oro o un rollo de suave papel de vitela, había cientos de papiros tan secos y frágiles como hojas viejas y cientos de ellos más medio desmenuzados en fragmentos ilegibles. Los milenios de saber contenidos en estos documentos estaban en peligro de desaparecer para siempre y en algunos casos, ya habían desaparecido antes de mi llegada.

Tanto las razas de elfos como de enanos poseen ricas historias orales, que describen acontecimientos incluso más lejanos y misteriosos que aquellos registrados por sus escribas. Pero, es difícil que estas tradiciones orales lleguen a oídos de aquellos que no pertenecen a la raza y cultura adecuada y en pocas ocasiones he podido acceder a ellas. Quizás sea lo mejor, ya que la línea que existe entre la realidad y el mito se disipa a medida que se avanza en la investigación y además, la transcripción de las historias orales es un trabajo más propio de un folklorista que de un historiador. Siempre que me ha sido posible, he intentado que mis crónicas estuvieran bien fundadas, optando por la discreción antes que la especulación o la perjudicial credulidad. ¡Con el paso de los años, he descubierto que es más sencillo creer una historia dramática y bien narrada antes que una historia cierta!

Recientemente, se han propuesto nuevas teorías científicas sobre la historia de los pueblos civilizados de Arcanum. Contrariamente a lo que se puede suponer tras leer los razonamientos del señor John Beddoes, fueron los elfos y los enanos los primeros en alcanzar lo que podemos considerar "educación", hace miles de años; son las tradiciones históricas de estas antiguas razas las que se pueden seguir. La cultura gnómica parece ser algo más joven que las anteriores, aunque la falta de documentos históricos escritos destinados a los investigadores humanos se puede atribuir a la naturaleza reservada de su sociedad. En comparación, parece que el desarrollo de los humanos ha sido mucho más lento, ya que sólo han generado arte y literatura de importancia en los últimos dos mil años. Por supuesto, estas reglas generales también tienen su excepción, pero hasta hace unos pocos miles de años, parece que la mayoría de la humanidad se componía de poco más que tribus nómadas analfabetas, hordas bárbaras y cazadores-recolectores que moraban en cuevas.

No se puede hablar de la historia reciente de Arcanum sin tratar la creciente dicotomía entre magia y lo que se conoce como tecnología. Con mi investigación he descubierto una relación directa entre el uso generalizado de estas dos fuerzas, además de niveles superiores de desarrollo social. ¿No son los elfos los verdaderos descubridores de la magia, o como sugiere Beddoes, los hijos mayores de la Edad Mágica? ¿No fueron los enanos los padres de la tradición tecnológica, siglos antes de la aparición del señor Bates y sus motores de vapor? Parece que los humanos han heredado el legado científico de los enanos y, ¿no es cierto que parece que ahora están preparados para lo que podría llamarse una edad de oro de desarrollo y hegemonía cultural?

Este sencillo volumen, que presenta una clara imagen del pasado, también podría arrojar algo de luz sobre lo que puede ocurrir en los años venideros. Un sabio dijo una vez que aquellos que no estudian la historia están condenados a repetirla y a mí me gustaría añadir que el "futuro" del presente simplemente es la "historia" del mañana que espera el momento de su nacimiento. También creo que si queremos tener una idea clara de adónde vamos, debemos saber de dónde venimos y qué ha ocurrido antes de nuestra llegada. Es por esto que he resumido todo lo que sé de Arcanum en un solo volumen y espero que sea bien recibido por los lectores de todos los sectores de la vida.

PRóLOGO DE UNA BREVE HISTORIA DE ARCANUM

Dr. Julius M. Crenshaw

Departamento de Historia
Universidad de Tarant

Capítulo 1. Introducción

El siguiente es un pasaje de Principia Technologica, reimpreso aqui con el permiso de la editorial, Tarant University Press, y del autor. (1876, todos los derechos reservados)

Principia Technologica

CONFERENCIAS COMPLETAS DE

Sir Harris Guffingford

UNA UTIL ILUSTRACION DE LOS PRINCIPIOS DE LA CIENCIA

Capítulo cuarto: sobre el eterno conflicto entre las fuerzas naturales y sobrenaturales

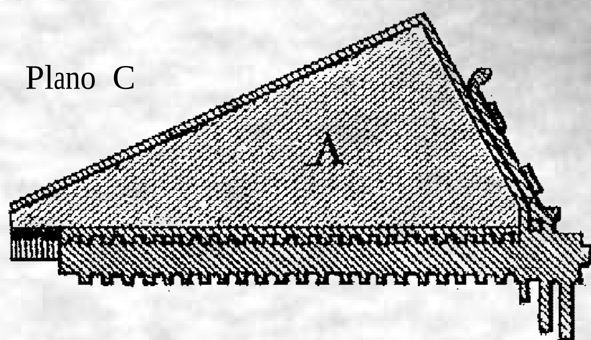
Llegados a este punto, nuestros experimentos tan sólo han servido para ilustrar los principios de la ley natural. Sin embargo, el objetivo de los ejercicios de este capítulo es demostrar el conflicto fundamental entre la ley natural y su némesis, la ley supernatural. La ley natural está representada por una variedad de simples dispositivos tecnológicos, mientras que la ley supernatural viene personificada por un dispositivo mágico igualmente simple. Como con todos nuestros experimentos, estos ejercicios se eligieron por su lúcido diseño y su sencilla ejecución, ya que resultarán adecuados para estudiantes de todas las edades.

LABORATORIO N.º 1: EL PLANO INCLINADO

Como podrán recordar, en una lección anterior demostramos la existencia del plano inclinado y explicamos sus utilidades. Se trata de una sencilla máquina, cuyo objetivo es reducir la dificultad que supone el traslado de objetos de un lugar a otro. Incluso el agricultor más sencillo comprende la utilidad de este dispositivo: es más fácil empujar una carga pesada cuesta abajo que empujar esa

misma carga sobre una superficie plana. Intervienen dos principios de la ley natural, pero el más importante para este experimento es el "coeficiente de rozamiento".

Ahora colocamos un objeto sobre el plano inclinado y a efectos de este experimento, hemos elegido un bloque de piedra normal. Hay que tener en cuenta que cuando el plano inclinado C se encuentre en ángulo cerrado, el bloque A se deslizará automáticamente por el plano, sin que se le aplique fuerza extra. Recordemos la carga del agricultor sobre la rampa, si la rampa es empinada no tiene que empujarla, ya que se deslizará sin ayuda.



Existe una resistencia innata al desplazamiento por el plano y es aquello que denominamos coeficiente de rozamiento.

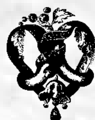
Por otro lado, el bloque A no se deslizará solo, si el plano inclinado está en un ángulo menor. Existe una resistencia innata al desplazamiento por el plano y es aquello que denominamos coeficiente de rozamiento. Cuanto menor sea este coeficiente, menor deberá ser el ángulo del plano, para conseguir que el bloque se deslice.

Se debe comenzar el experimento con el plano inclinado en su ángulo más agudo, casi plano sobre la mesa. Tome el bloque A y colóquelo sobre el plano inclinado C. Observará que el bloque no se desliza. Una vez comprobado el alto coeficiente de rozamiento, incline lentamente el plano inclinado C, unos pocos grados cada vez, hasta que se reduzca el rozamiento y el bloque comience a deslizarse. Una vez descubierto el ángulo exacto con el que el bloque se desliza sin ayuda, reduzca el ángulo del plano en un grado o dos. Ahora hemos conseguido un equilibrio precario, en el que el coeficiente de rozamiento tan sólo es suficientemente alto para superar el ángulo del plano. El mencionado coeficiente no es lo suficientemente bajo como para permitir el deslizamiento del bloque A.



Introduzca un Magickal Artifacte (Artefacto mágico) en el sistema y acérquelo lentamente al plano inclinado C. ¡Observe cómo el bloque A comienza a deslizarse hacia abajo! El ángulo del plano no ha cambiado y tampoco la naturaleza del bloque... pero el Artefacto mágico modifica ligeramente el coeficiente de rozamiento en sus proximidades.

Este cambio es inestable e imprevisible, de manera que el bloque puede deslizarse de distintas formas. Es esta misma inestabilidad y lo imprevisible de todos los efectos mágicos lo que imposibilita la compensación de estos efectos en una máquina. Incluso un pequeño cambio en el coeficiente de rozamiento podría provocar el rechinar del engranaje, la rotura de cinturones y el atasco de ruedas dentadas, ¡todo ello con consecuencias catastróficas!



LABORATORIO N.º 2: EL PéNDULO OSCILANTE

Como se recordará, el principio del péndulo fue descubierto por los primeros tecnólogos. En un principio se estableció que el periodo de oscilación de cualquier péndulo de una longitud determinada es siempre el mismo, sin importar el tamaño de su arco o el peso de su pesa. Por esta razón, los péndulos son unos excelentes dispositivos de puntualidad, ya que su dependencia de las variaciones de temperatura es menor que la de los relojes de muelle.

Ahora comencemos el segundo experimento con tres péndulos. En primer lugar vamos a hacer oscilar los tres péndulos. Mientras oscilan, hay que medir los periodos con un Pocket Watch (Reloj de bolsillo) o un Water Clock (Reloj de agua). Lo primero que observamos es que los péndulos con varillas más largas oscilan más lentamente que aquellos que tienen varillas más cortas; de hecho, el periodo de cualquier péndulo es matemáticamente exacto y se puede expresar como una fórmula matemática. Para hallar el período, sólo tenemos que sacar la raíz cuadrada de la longitud de la varilla.

A continuación, introduzca el artefacto mágico mientras los péndulos continúan oscilando. ¡Observe cómo la oscilación se vuelve irregular! Algunos péndulos oscilan más lentamente, mientras que otros lo hacen más rápido de lo que esperábamos tras

el uso de una fórmula matemática que antes era fiable. La variación en los nuevos periodos de estos péndulos ya no es proporcional a la longitud, la masa del arco o el arco de la varilla. El único factor a tener en cuenta es la proximidad del artefacto, pero ni siquiera esto es suficientemente fiable como para calcularlo.

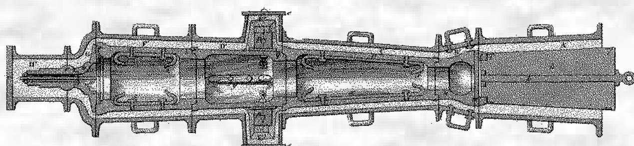
Al igual que en nuestro primer experimento, la variancia es exagerada. Las consecuencias para cualquier máquina que cuenta con oscilaciones regulares para su buen funcionamiento son inmediatas y catastróficas. En presencia de la fuerza supernatural, los relojes no funcionarán bien, los motores perderán las bielas y los metrónomos bailarán una tarantela. Todo eso es un efecto secundario inevitable tras perturbar las leyes naturales relacionadas con la oscilación.



LABORATORIO N.º 3: EL CIRCUITO ELéCTRICO

En nuestra última demostración utilizaremos el mismo circuito eléctrico que creamos en la lección de la semana pasada. Como recordarán, es una máquina de diseño muy sencillo. Una pequeña batería es nuestra fuente de fuerza electromotriz y la corriente pasa por una resistencia. Aquí, esa resistencia viene determinada por una pequeña bombilla con filamentos. Para cumplir el objetivo de este experimento, se puede suponer que los cables utilizados para formar el circuito tienen una resistencia insignificante.

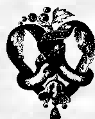
Hay que recordar que cuando el circuito está cerrado, si se utiliza el interruptor B, se crea una diferencia de potencial entre la batería y la bombilla. Conforme a la ley natural, la electricidad fluye del mayor potencial al menor, siguiendo el camino de la más mínima resistencia, y, en este caso, ese camino es el cable. Por consiguiente, el filamento de la bombilla brilla, porque la electricidad pasa por él. Sin embargo, cuando se vuelve a abrir el circuito, la electricidad no puede seguir ningún camino... y la bombilla se apaga.



Aún no se ha descubierto una sustancia aislante que proteja una máquina de este efecto.

Vuelva a cerrar al circuito para encender la bombilla. Observe cómo el filamento resplandece de forma constante. Ahora, sitúe un artefacto mágico cerca. ¡Observe que la bombilla comienza a parpadear inmediatamente! Parece que el artefacto perturba esporádicamente las posibilidades eléctricas inherentes al circuito y la electricidad, que generalmente iría del mayor potencial al menor de la manera esperada, ahora va adelante y atrás a lo largo de los cables de forma totalmente irregular.

Aún no se ha descubierto una sustancia aislante que proteja una máquina de este efecto. Por lo tanto, la presencia de una fuerza supernatural continúa causando estragos en cualquier máquina que necesite un flujo constante de electricidad para funcionar correctamente. Hay que tener en cuenta que debido al pequeño tamaño de nuestro circuito eléctrico y la falta de energía de nuestra batería, no corremos ningún peligro mientras llevamos a cabo este experimento. No se puede decir lo mismo de la exposición a la negativa influencia de las fuerzas supernaturales, de máquinas más grandes y complejas, que conducen energías más poderosas. El resultado de perturbar potenciales eléctricos en una máquina que alberga una gran carga de fuerza electromotriz no sólo puede ser poco conveniente y molesto, sino que puede resultar en una explosión. Se sabe que ha habido tecnólogos que han perdido la vida en motores y generadores que han enloquecido. Se recomienda tener un extremo cuidado.



Capítulo 2. Comenzar... Qué nos ofrece el juego

Los personajes preparados del señor Christie: una rápida introducción a los placeres que nos depara Arcanum

Para todos aquellos que carecen de la paciencia necesaria para aguantar el largo y complejo proceso de crear un personaje propio, los creadores de este gran juego han proporcionado los medios necesarios para escapar a ese tedio. ¡Sí, estimado jugador, puede iniciar su estancia en Arcanum con gran prontitud! Para su comodidad personal, dispone de diferentes personajes prefabricados, ¡y así podrá evitar el alboroto que supone improvisar uno!

En el menú principal, seleccione "Single Player" (Un solo jugador), como se muestra en la figura 2-1, después escoja "New Game" (Nueva partida), como aparece en la figura 2-2 y "Pick Character" (Escoger personaje), como en la figura 2-3. Dispondrá de una lista de posibles dramatis personae para su aventura (figura 2-4). Tan sólo tiene que pulsar sobre los nombres del panel de la izquierda, y en un panel a la derecha, aparecerá una breve historia de la vida de todas las personas de la lista. Tras encontrar una adecuada, pulse la flecha inferior derecha (figura 2-4) para comenzar a jugar a Arcanum con una identidad perfectamente práctica y ya preparada.

Por otro lado, si descubre que el deseo de crear su propio personaje es mayor que el deseo de comenzar a jugar sin demora, también puede seleccionar la opción "New Character" (Crear personaje) (figura 2-3) y entonces pulsar la flecha inferior derecha.



Figura 2-1

¡Sin embargo, un jugador sensato leería el resto del capítulo antes de continuar! Puede seleccionar ESC para volver al menú anterior.

El menú que aparece en la figura 2-2, además de servir para comenzar una nueva partida, también facilita el acceso a una partida guardada con anterioridad (consulte "Load Game" (Cargar partida)). También se puede saltar directamente a la última partida guardada, pulsando "Last Save" (Última partida guardada). (Para obtener más información sobre las partidas guardadas, consulte la sección 3-8). Por último, la opción marcada como "View Intro" (Ver la introducción) reproducirá el espectáculo cinematográfico que hemos creado para el comienzo de nuestro juego. Para regresar al menú principal sólo hay que pulsar ESC.

Desde el menú principal, podemos crear o unirnos a una partida multijugador ("Multiplayer" (Multijugador), figura 2-1). Consulte el Capítulo 5 para obtener más información sobre las partidas multijugador de Arcanum. Al pulsar "Options"



Figura 2-2



Figura 2-3

(Opciones), se pueden configurar una serie de características de la partida, gráficas o de sonido, para adaptar el juego a las preferencias personales. Consulte la sección 3-8 para obtener más información sobre estas opciones.

EVOLUCIóN EN ACCIóN: UNA BREVE INTRODUCCIóN A LA CREACIóN DE PERSONAJES

El sistema de creación de personajes utilizado en Arcanum se basa en la consecución de puntos. A efectos prácticos, esto significa que el jugador tendrá que utilizar uno de sus "Character Points" (Puntos de personaje) asignados para comprar del juego Statistic (Estadísticas), Skill (Habilidades), Magical Spell (Hechizos mágicos) y Technological Disciplines (Disciplinas tecnológicas). Todos los personajes comienzan con valores estadísticos seguros, pero durante el proceso de creación del personaje, el jugador puede gastar puntos de personaje para aumentar una estadística, la clasificación de habilidad e incluso puede comprar disciplinas tecnológicas y hechizos mágicos antes del comienzo de la partida.



Figura 2-4

Además de los cambios que se pueden hacer mediante el uso de "Character Points" (Puntos de personaje), un jugador también puede seleccionar una Race (Raza) o una Background story (Historia de antecedentes) original para su personaje. Estos cambios también afectarán a las habilidades con las que ese personaje comienza la partida. Cuando el anterior personaje acceda a un nuevo Level of Experience (Nivel de experiencia), conseguirá más puntos de personaje, que el jugador podrá gastar para mejorar a su personaje, aumentando de esa forma el nivel de muchas características y habilidades útiles.



Figura 2-5

UN PRIVILEGIO úNICO: SELECCIóN DEL PROPIO NOMBRE Y ROSTRO

El primer paso que debe dar el intrépido jugador es la selección de un Portrait (Retrato) adecuado para su personaje. Por supuesto, se proporcionará un determinado número de imágenes adecuadas a la raza y al sexo del personaje. Para desplazarse por las mismas, sólo tiene que utilizar las flechas que hay junto al



Figura 2-6

retrato que aparece en pantalla (figura 2-5). Independientemente de la elección que se haga, el retrato seleccionado se reservará para su uso único con ese personaje y ningún "personaje controlado por el sistema" de Arcanum aparecerá en el juego con ese retrato. Los jugadores más creativos también pueden añadir sus propios retratos al juego (consulte la información que aparece en Edición del usuario de Arcanum).

El jugador también debe dar un nombre a su creación, antes de comenzar el viaje por Arcanum. Para hacer esto, sólo hay que pulsar en la ventana Name (Nombre) (figura 2-6). El jugador tan sólo tiene que introducir el nombre que prefiera. Los anteriormente mencionados personajes controlados por el sistema del juego se dirigirán al personaje con este nombre.

LA IMPORTANCIA DE UNA BUENA CUNA: O LA ELECCIóN CORRECTA DEL SEXO Y LA RAZA

La elección de Gender (Sexo) que debe hacer el personaje (figura 2-7) no está exenta de consecuencias importantes. Por supuesto, esta delicada decisión no sólo determinará el tratamiento que recibirá el personaje por parte de los educados habitantes de Arcanum, sino que independientemente de su sexo, también existe un lado práctico del tema. El sexo ejerce una influencia directa sobre las estadísticas personales de un personaje y además, durante la partida pueden surgir determinadas misiones que sólo una dama podrá llevar a cabo y del mismo modo, otras estarán reservadas para los caballeros. En determinadas ocasiones, es posible que algunas misiones tengan dos soluciones diferentes, que dependerán del sexo del personaje que las lleve a cabo.



Figura 2-7

Una vez resuelto el problema del sexo, debemos ocuparnos de otros hechos relacionados con el nacimiento. La elección de la Race (Raza) (figura 2-8) modificará

algunas estadísticas, habilidades y otros atributos de un personaje e incluso afectará a las reacciones que los personajes controlados por el sistema demostrarán en su presencia. Sin embargo, por regla general a Arcanum se puede jugar con cualquier combinación de sexo y raza; pero puede que no termines la aventura si escoges una combinación desacertada. Los cambios en las estadísticas y las Derived Statistics (Estadísticas derivadas) resultantes de la selección del sexo y la raza aparecen en el panel que está en la parte derecha de la interfaz, así que resulta fácil ver cómo afectan las elecciones al personaje. Hay que tener en cuenta que el cambio de la raza o el sexo también afectará a la selección del retrato, ya que estos corresponden a un determinado sexo y especie.



Figura 2-8

Para obtener más información sobre las distintas razas, consulte el Apéndice 2.

MARCADO DE POR VIDA: O LA DRAMáTICA HISTORIA DEL PERSONAJE... UNA BREVE INTRODUCCIóN A LOS ANTECEDENTES

Una vez seleccionada la mejor combinación de sexo y raza, el jugador debe elegir "Background" (Antecedentes) para su personaje (figura 2-9). Por supuesto, los antecedentes son la descripción de la vida del personaje hasta la fecha, en la que se incluyen aquellas experiencias formativas que han influido de forma considerable en su actitud. Como es lógico, los antecedentes siempre tienen aspectos positivos y negativos, que generalmente están en equilibrio. Sin embargo, es importante recordar que la selección de los antecedentes, la raza y el sexo es lo único que puede reducir algunas de las estadísticas o habilidades de un personaje. Sólo en Character Editor (Editor del personaje) se pueden mejorar estas características.





Figura 2-9

Por supuesto, los antecedentes son completamente opcionales y no son indispensables. Si seleccionamos "No Significant Background" (Sin antecedentes relevantes), el personaje no sufrirá ninguna alteración, ya que se supone que su infancia fue totalmente normal y satisfactoria en todos los sentidos. Unas últimas palabras para los más atrevidos: muchos antecedentes son específicos de una raza o un sexo y no aparecerán a menos que se haya seleccionado la combinación adecuada.

UN LEAL COMPAñERO DEL JUGADOR: EL EDITOR DEL PERSONAJE

Por último, pulsamos la flecha derecha y por fin accedemos al grueso de los deberes de creación de un personaje. Y por primera vez vemos una pantalla a la que volveremos a menudo durante la partida; se trata del Editor del personaje (figura 2-10), donde el jugador puede cambiar las estadísticas, habilidades, hechizos mágicos y disciplinas tecnológicas de su personaje. Incluso el más fuerte puede flaquear ante esta compleja interfaz, ¡pero



Figura 2-10

no desespere, estimado jugador! Aquellos que no estén interesados en la compra de atributos específicos para un personaje pueden ignorar por completo este complejo tema y utilizar en su lugar uno de los sencillos "Auto-Level Schemes" (Planes de autonivel) de Earnest J. Lazyman (ver más adelante). Desde allí uno puede acceder inmediatamente a la última información del capítulo, "Buying Equipment" (Adquisición de equipo).

La regla más importante del editor del personaje es muy sencilla, todos los atributos del juego cuestan 1 punto de personaje, o PP. Cada estadística, habilidad, hechizo mágico o disciplina tecnológica costará 1 PP, sin importar su valor habitual. Si recordamos esto, no será demasiado difícil decidir en qué gastar los puntos y además, un jugador sensato podrá planear sus futuras adquisiciones.

Admitimos que al principio, aprender a utilizar la interfaz del editor del personaje puede parecer una tarea desalentadora. Sin embargo, para ayudarle en esta difícil misión, su Electro Dynamo (Electrodinamo) está provista de un útil duendecillo, que le dará consejos sobre el camino a seguir. Cuando pase sobre una zona del editor del personaje, aparecerá un breve mensaje en el que se describe la estadística, habilidad, etc., sobre la que se ha detenido. Además de la descripción, el mensaje del duendecillo también proporcionará aquellos requisitos necesarios para poseer la habilidad. Por ejemplo, las disciplinas tecnológicas necesitan un valor mínimo de Intelligence Statistic (Estadística de inteligencia).

¿UN ATAQUE DE AMNESIA? INFORMACIóN GENERAL Y SU UBICACIóN EN PANTALLA

En el caso de que se olviden las decisiones tomadas momentos antes sobre la descripción general de un personaje, hay que evitar el pánico. En esta zona, el jugador dispone de la información más básica sobre su personaje. Entre estos atributos se incluyen el nombre, el retrato, la raza, el sexo, el nivel y los puntos. En esta zona también aparece la Age of the Character (Edad del personaje) (Caballeros, ¡aparten la vista si el personaje es una dama, por favor!). Todos los personajes comienzan su viaje por Arcanum como un adulto joven, pero esta mayoría de edad será diferente para cada raza.

LAS OCHO ESTADíSTICAS BáSICAS: UN TEMA DE CIERTA IMPORTANCIA

Cualquier personaje posee ocho estadísticas, cuatro Physical (Físicas) y cuatro Cerebral (Cerebrales). En ambas categorías, las estadísticas se dividen en cuatro agrupaciones, Power (Poder), Skill (Habilidad), Resistance

(Resistencia) y Appearance (Aspecto). De esta manera, el poder del cuerpo es su Strength (Fuerza), mientras que el poder de la mente es la Intelligence (Inteligencia). La habilidad del cuerpo es su Dexterity (Destreza) y la habilidad de la mente viene determinada por la Perception (Percepción). La resistencia del cuerpo se conoce como Constitution (Complexión) y la de la mente como Will (Voluntad). Por último, el aspecto del cuerpo es la Beauty (Belleza)... mientras que la atracción que puede ejercer una mente se denomina Charisma (Carisma).




	PHYSICAL	CEREBRAL
POWER	Strength	Intelligence
PROWESS	Dexterity	Perception
RESISTANCE	Constitution	Willpower
APPEARANCE	Beauty	Charisma




Estas estadísticas cubren una amplia variedad de características del juego, pero a continuación las describiremos brevemente:

Fuerza

Poder muscular de un personaje. La fuerza determina el daño físico que el personaje puede causar con un golpe, así como los golpes que puede soportar, los objetos que puede transportar y la distancia a la que puede lanzar un objeto determinado. Algunas armas tienen un requisito mínimo de fuerza para funcionar correctamente, pero una persona sin fuerza bruta suficiente no podrá empuñarlas. La abreviación de fuerza será "ST".

Destreza

Coordinación general del cuerpo. Esta estadística afecta a la ejecución de algunas habilidades por parte del personaje más que cualquier otra. La abreviación de destreza es "DX".

Complexión

Límite de aguante del cuerpo. Esta estadística determina la facilidad con la que un personaje se cansa, el ritmo de curación y su resistencia al veneno. La abreviación de complexión es "CN".

Belleza

Apariencia superficial del personaje. Esta estadística determinará si la primera impresión de personas normales, antes de que el personaje tenga la oportunidad de hablarles, será de atracción o repulsión. La abreviación de belleza es "BE".



Inteligencia

Es la medida del poder cerebral del personaje. La Inteligencia afecta a varias habilidades, además de ser el factor que limita el aprendizaje de hechizos y disciplinas tecnológicas, e influye en el mantenimiento de los hechizos. Además, la agudeza verbal de un personaje se basa fundamentalmente en su inteligencia. Una persona de poca inteligencia tiene unos límites muy claros a la hora de mantener una conversación. La abreviación de inteligencia es "IN".

Percepción

Sensibilidad general y vigilancia del personaje respecto al mundo que le rodea. La percepción ejerce un importante impacto sobre la habilidad de un personaje para utilizar armas de alcance de manera eficaz, entre otras cosas. La abreviación de percepción es "PE".

Voluntad

Medida de la resistencia mental y la habilidad de un personaje para resistir a las influencias mentales. La voluntad controla la disponibilidad de hechizos y también determina la aptitud de un personaje para regatear, así como su resistencia a los efectos de determinados hechizos y habilidades. La voluntad también contribuye a los puntos de impacto de un personaje e influye en su nivel de cansancio. Un personaje de gran voluntad puede ignorar una pequeña cantidad de sufrimiento, ya sea debido al daño físico o sea por puro agotamiento. La abreviación de voluntad es "WP".

Carisma

Es la suma de la personalidad y el encanto de una persona. El carisma de un personaje afecta a su habilidad para persuadir a otros y también determina el número máximo de personajes controlados por el sistema que le seguirán por voluntad propia. La abreviación de carisma es "CH".

Cada una de estas ochos estadísticas básicas están comprendidas entre un valor del 1 al 20 (o más). La media humana de cualquier estadística es 8. Sin embargo, las razas no humanas pueden superar el límite normal de 20 en las estadísticas en las que reciben una bonificación racial. Por ejemplo, los enanos reciben una bonificación de +1 en fuerza y complexión y por lo tanto, un personaje enano debe tener un valor de 21 en esas estadísticas. Un semiabadejo recibe una bonificación de +2 en Destreza y por lo tanto puede alcanzar un valor de 22.

Llegados a este punto, las estadísticas de un personaje pueden superar los niveles predeterminados, siempre que nunca se gasten más puntos de los que se conservan en el total de puntos acumulados (figura 2-10). Si pulsamos los botones que se encuentran más o menos junto a la estadística, ésta aumentará o disminuirá en consecuencia.

Es muy extraño que una estadística alcance el valor máximo de 20 o lo supere y tan extraordinaria habilidad es recompensada en Arcanum. Cada estadística tiene una habilidad o bonificación especial asociada y el personaje que alcanza ese elevado nivel se beneficia de la siguiente manera:

STATISTIC	BONUS FOR A 20 OR HIGHER
Strength	Double damage bonus
Dexterity	Speed is 25 (+1 per point over 20)
Constitution	Poison immunity
Beauty	Reaction modifier is +100% (+10% over 20)
Intelligence	+10% to the success rate of every Skill
Perception	Sense invisible
Willpower	Immune to any Spell resisted by Willpower
Charisma	100% loyalty: followers will never flee from your side and will only leave you if you ask them to, never of their own accord

100% de lealtad: los seguidores nunca se alejarán de tu lado y sólo te abandonarán si se lo pides, nunca lo harán por voluntad propia.

Estas bonificaciones especiales tan sólo se aplican si el valor final de la estadística es de 20 o superior. Un personaje con una belleza natural de 20, tras sufrir una cicatriz que reduce la belleza en 1, perderá la bonificación del modificante de reacción hasta que se cure. Debemos tener en cuenta que esto también significa que determinadas razas nunca conseguirán ciertas bonificaciones, debido a los modificantes raciales, a menos que la estadística en cuestión reciba otra mejora. Por ejemplo, un semiorco nunca conseguirá las bonificaciones relacionadas con la belleza o el carisma, ya que su raza reduce estas estadísticas. En comparación, un semiogro obtendrá una bonificación especial por su gran fuerza con bastante facilidad, ya que obtiene una gran bonificación de fuerza de su herencia.

ATANDO CABOS: UN INSTRUCTIVO DEBATE SOBRE ESTADÍSTICAS DERIVADAS

Todo personaje posee determinadas estadísticas que derivan de otras. Estas estadísticas derivadas comienzan con un valor predeterminado basado en el valor de la estadística matriz. La mayor parte de estas estadísticas no se pueden modificar directamente, pero existen excepciones a esta regla, como Hit Points (Puntos

de impacto) y Fatigue (Cansancio), que un jugador puede comprar directamente. Sin embargo, para aumentar una estadística derivada, generalmente hay que aumentar la estadística básica de la que procede. Las estadísticas derivadas del juego son las siguientes:

De la fuerza:

Hit points (Puntos de impacto): es el indicador del bienestar físico del personaje. Todas las personas comienzan con un determinado número de puntos de impacto basados en los valores de su fuerza y su voluntad y pierden una cierta cantidad de puntos de impacto cuando resultan dañados. Si, lamentablemente, los puntos de impacto del personaje llegan a 0, éste se verá afectado por esta circunstancia mortal. Los puntos de impacto se pueden recuperar a un ritmo que viene determinado por la estadística derivada Heal Rate (Ritmo de curación) (más abajo). También se pueden comprar puntos de impacto extra con "puntos de personaje", si el jugador utiliza el botón más o el botón menos que aparecen a la derecha de la pantalla de puntos de impacto.

Carry Weight (Peso de carga): es el peso máximo que puede transportar el personaje. (La medida de peso es la "piedra", como se explica en el Apéndice uno, el glosario). Cuanto mayor sea la fuerza del personaje, mayor peso podrá transportar. Consulte las reglas de estorbo, en el Capítulo 2, para obtener más información sobre el tema.

Damage Bonus (Bonificación de daño): una persona con una gran fuerza puede causar un gran daño en un ataque sin armas o en una refriega. También puede ser una penalización, es decir, un ajuste negativo del daño, para aquellos personajes que tienen menos fuerza. ¡El puño de un semiabadejo causa mucho menos daño que el de un semiogro!

De la destreza:

Armor Class Adjustment (Ajuste de la clase de armadura): la clase de armadura (AC) indica la posibilidad que tiene uno de resultar seriamente dañado, si sufre un ataque. Naturalmente, se prefiere una AC alta a una baja.

Speed (Velocidad): es la rapidez base de un personaje. Cuanto más alta sea la velocidad, más rápido se moverá el personaje y más ataques podrá lanzar en un determinado periodo de tiempo. También es lógico pensar que la velocidad se ve reducida cuando se carga un peso y la velocidad de ataque también resulta afectada por el Speed Factor (Factor de velocidad) del arma seleccionada. La velocidad nunca puede ser inferior a 1.

De complexión:

Fatigue (Cansancio): esta estadística nos proporciona una idea del ejercicio que puede realizar un personaje antes de que necesite descansar. Si el cansancio llega a 0 o a

un nivel inferior, el personaje perderá el conocimiento hasta que su cansancio vuelva a situarse en 1. El personaje cede cansancio mientras lanza o mantiene hechizos, así como mientras transporta una gran carga física. (Para obtener más información sobre este tema, consulte las reglas de estorbo en el Capítulo 3). Los personajes se recuperan del cansancio a un ritmo proporcional a la estadística derivada, ritmo de curación (abajo). Con los puntos de personaje el jugador puede comprar más cansancio, con el botón más y el botón menos que aparecen en la parte derecha de la pantalla de cansancio.

Heal Rate (Ritmo de curación): esta estadística derivada está bastante clara, el cuerpo del personaje se cura a un ritmo proporcional a este número. Un personaje se recupera del cansancio continuamente, mientras que los puntos de impacto tan sólo se recuperan mientras duerme.

Poison Recovery Rate (Ritmo de recuperación de envenenamiento): si el personaje es envenenado, su cuerpo eliminará una cantidad de unidades de veneno proporcional a este número en pocos minutos. (Estas unidades se descontarán de su nivel de envenenamiento. Consulte "Game-Acquired Statistics" (Estadísticas adquiridas del juego). Si el personaje descansa, el número de unidades eliminadas cada pocos minutos se doblará; un cuerpo libre de otras distracciones dedicará todos los recursos disponibles a eliminar la toxina invasora.

De la belleza:

Reaction Modifier (Modificante de reacción): es la respuesta superficial y, tristemente, inevitable que provoca el aspecto físico de la persona. El personaje recibe esta bonificación, o penalización, tras su primer encuentro con cualquier "personaje controlado por el sistema".

Del carisma:

Maximum Followers (Seguidores máximos): un personaje jamás tendrá una cantidad de seguidores superior a la permitida por este número. Sin embargo, debemos tener en cuenta que también los personajes con poco carisma pueden tener seguidores de cualquier clase. También es posible que gracias a las misiones se consigan seguidores.

GUARDANDO LA COMPOSTURA, O LAS 5 ESTADíSTICAS DE RESISTENCIA

Las estadísticas de resistencia aparecen en la mitad inferior de la interfaz del editor del personaje (figura 2-4). Todos los personajes comienzan con 5 resistencias básicas, con valores comprendidos entre 0 y 95%. La mayoría de las carreras comienzan con 0% para cada resistencia, excepto el veneno, cuyo nivel depende de la complexión.

Damage (Daño)

Indicador general de la resistencia de la persona al daño causado por armas y ataques físicos.

Fire (Fuego)

Indicador de la resistencia de la persona al daño causado por el calor, el humo y las llamas.

Electrical (Eléctrico)

Alcance de la resistencia de la persona al daño causado por la electricidad y los rayos, ya estén causados por Force Magic (Magia de fuerza) o por Technological Devices (Dispositivos tecnológicos).

Poison (Veneno)

Resistencia al daño causado por cualquier clase de veneno, ya sea natural, creado por el hombre o una plaga creada por medio de la Black Necromancy (Nigromancia negra).

Magic (Magia)

Es la resistencia innata de la persona a la Magia y es parecida a la inmunidad que proporciona Technological Aptitude (Aptitud tecnológica). (De hecho, una criatura que posea las dos facultades simplemente las une cuando la magia va dirigida contra su persona). Sin embargo, a diferencia de la aptitud tecnológica, la resistencia innata a la magia no impide el uso de objetos o hechizos.

Sólo una advertencia: Armor (Armadura), Background (Antecedentes), Race (Raza), Technological Therapeutics (Características terapéuticas tecnológicas) y Magic (Magia) pueden modificar cualquiera de estas resistencias.

UNA PERSONA HECHA A Sí MISMA: UN BREVE ANáLISIS DE LAS ESTADíSTICAS ADQUIRIDAS DEL JUEGO

Algunas estadísticas no se pueden modificar antes de comenzar la partida, ya que sólo cambian durante la misma, a raíz de las experiencias vividas en Arcanum. Las estadísticas adquiridas del juego son las siguientes:

Level (Nivel)

Un personaje nuevo comienza su estancia en Arcanum en el nivel uno y mediante la consecución de Experience Points (Puntos de experiencia) consigue subir de nivel. Con cada nuevo nivel, el personaje añade un nuevo hito a su desarrollo y, en reconocimiento a este logro, el jugador consigue puntos de personaje con los que puede comprar habilidades, estadísticas y hechizos. El nivel máximo que un

personaje puede alcanzar durante la partida es 50. El nivel actual del personaje del jugador aparece en la parte superior de la interfaz del editor del personaje.

Experience Points (Puntos de experiencia)

Todos los personajes comienzan su vida como un joven sin experiencia con 0 puntos de experiencia (cuya abreviación es "XP"). El jugador sube de nivel cada vez que consigue XP. El número de XP necesarios para subir de nivel aparece en la parte superior del editor del personaje.

Alignment (Alineación)

Para que la partida sea justa, todos los personajes comienzan la partida con alineación neutral y sus acciones manifestarán una inclinación hacia el bien o el mal. Esta alineación determinará la amabilidad con la que determinados personajes controlados por el sistema tratarán al personaje y también puede restringir el uso de determinados hechizos u objetos mágicos. Lamentablemente, hay que decir que una alineación del mal es una resbaladiza pendiente, si se le puede llamar así. Mientras que el sacrificio de una criatura del bien siempre se considera un acto del mal, el asesinato de una criatura del mal sólo se considera un hecho del bien, si el personaje es menos malvado que su víctima. El contador que aparece en la parte izquierda de la interfaz del editor del personaje indica la alineación del personaje.

Reputations (Reputaciones)

Esta estadística aparece en plural porque un personaje puede disfrutar de más de una reputación a la vez. Todos los personajes comienzan la partida sin reputación, pero se puede adquirir cierta mala fama durante la partida. Al igual que la alineación, una reputación de cualquier clase se basa en las acciones de uno mismo y las dos estadísticas están estrechamente relacionadas. Ambas pueden determinar ciertos factores relacionados con la acogida profesada por personajes controlados por el sistema, pero mientras que la alineación suele cambiar a medida que el personaje realiza acciones, tanto buenas como malas, las Reputaciones suelen ser permanentes. Las reputaciones aparecen en los Logbooks (Diarios) del jugador (consulte la sección de "Interfaces" del Capítulo 3, para obtener más información).

Fate Points (Puntos de destino)

Todos los personajes comienzan la aventura en Arcanum con 0 puntos de destino, pero tras cumplir heroicas misiones, se pueden conseguir estos puntos de destino. Estos puntos se utilizan durante la partida, en aquellos momentos decisivos en los que hay que modificar los acontecimientos en favor del jugador. Por ejemplo, un jugador puede gastar un solo punto de destino para garantizar que el próximo ataque



de su personaje tenga como resultado un golpe crítico, o incluso que el siguiente ataque del enemigo falle irremediablemente. Los puntos de impacto invalidan el daño o las heridas y además, añaden una satisfactoria resistencia a los hechizos. En resumen, ¡Arcanum recompensa a sus héroes con un poco de buena suerte a la antigua usanza! El jugador puede distribuir a su gusto esta recompensa divina por sus acciones terrenales. Los puntos de destino aparecen a lo largo de la parte superior de la barra de la interfaz principal. (Para obtener más información sobre este tema, consulte el Capítulo 3 y la sección "Jugar la partida").

Character Points (Puntos de personaje)

En cada nivel de experiencia se consiguen puntos de personaje, que se pueden utilizar para mejorar las estadísticas y las habilidades, o para adquirir nuevos hechizos. El número de puntos de personaje que se pueden gastar aparece en la parte superior del editor del personaje.



Figura 2-11

Poison Level (Nivel de envenenamiento)

Afortunadamente, todos los personajes comienzan a jugar con un nivel de envenenamiento perfectamente sano de 0, pero esto puede cambiar si una criatura venenosa muerde al personaje o si este es atacado con un arma envenenada. Consulte el Capítulo 3 y la sección "Combate", para obtener más información sobre las consecuencias de resultar envenenado. También debemos ser conscientes de que si un personaje es envenenado, su barra de puntos de impacto se volverá amarilla, mientras que el nivel de envenenamiento aparece como una transparencia.

LOS TRUCOS DEL COMERCIO: UNA INTRODUCCIóN A LAS HABILIDADES

Si pulsa el botón habilidad (figura 2-11), el jugador puede ver una ventana

completa de habilidad de su personaje. En esta pantalla aparecerán todas las habilidades que el personaje puede tener, su rango y su entrenamiento (si tiene alguno). Todas las habilidades básicas se pueden clasificar en cuatro áreas generales de pericia y para acceder a ellas basta pulsar los cuatro botones que aparecen en la parte superior de la ventana de habilidad. Las habilidades son "Combat" (Combate), "Thieving" (Robo), "Social" (Social) y "Technological" (Tecnológica) y cada una de ellas se basa en una estadística subyacente concreta, su "BS" (Estadística base). Las habilidades comienzan con un grado 0 y nunca pueden superar la estadística base de la que dependen.

COMBAT		THIEVING		SOCIAL		TECHNOLOGICAL	
Bow	DX	Backstab	DX	Gambling	IN	Repair	IN
Dodge	DX	Pick Pocket	DX	Haggle	WP	Firearms	PE
Melee	DX	Prowling	PE	Heal	IN	Pick Lock	DX
Throwing	DX	Spot Trap	PE	Persuasion	CH	Arm Trap	PE

Una persona con destreza 10 comienza con un grado de habilidad para disparar con arco de 0 y jamás podrá mejorar el nivel de la habilidad más allá de un grado 2, si antes no ha mejorado su destreza.

La posibilidad de tener éxito en la utilización de cualquier habilidad aparece dada en un porcentaje matemático y este número aumentará distintos porcentajes para cada nuevo grado conseguido. Los grados se compran con los botones más y menos que se encuentran a la derecha de la habilidad en cuestión. Naturalmente, el aumento del grado de éxito es diferente para cada habilidad, pero para cualquier habilidad un grado superior se traducirá automáticamente en un mayor éxito. De manera que, mientras un grado de 0 puede significar que el personaje es terriblemente torpe y absolutamente pésimo en el uso de una habilidad, es muy posible que un grado de 5 convierta al personaje en el más hábil especialista de todo Arcanum.

Mientras utiliza una habilidad, un personaje puede gozar de un gran éxito, así como sufrir un terrible fracaso. Un gran éxito significa que la habilidad funcionará fantásticamente, mientras que con un terrible fracaso el personaje podría sufrir determinadas heridas. La frecuencia de una situación crítica es proporcional al grado de la habilidad, con más éxitos y menos fracasos a medida que aumenta el grado.

Todos los personajes comienzan la partida sin entrenamiento en el campo de las habilidades y este entrenamiento no se puede comprar con puntos de personaje, sino que el personaje debe recorrer Arcanum en busca de personas hábiles con las habilidades y pagarles en oro o llevar a cabo una misión (¡y algunas veces hacer las

dos cosas!) para conseguir el valioso entrenamiento que pueden ofrecerle. Para obtener más información sobre este tema, consulte la sección "Habilidades y entrenamiento".

Habilidades de combate

Por favor, estimado jugador, pulse el botón "Combat" (Combate) (figura 2-12) y podrá ver las habilidades de combate de su personaje en una práctica subventana. Se trata de las habilidades que son útiles para causar a los demás un daño intencionado y también para evitar ser herido. Algunas habilidades que podrían ser útiles en combate también lo son en otras situaciones, ¡pero sobre todo lanzamiento y esquivar! Todas las habilidades de combate, a excepción de esquivar, se definen como "habilidades activas", es decir, que el jugador inicia su uso en el juego. En comparación, esquivar es una habilidad pasiva, ya que un personaje esquivará por instinto. El grado de esta habilidad es útil para la máquina electrodinamo, mientras el aparato calcula las posibilidades de que su personaje reciba un golpe de un enemigo o caiga en una trampa. Para todas las "habilidades activas", consulte los cuadros de Critical Hit (Golpe crítico) y Critical Failure (Fallo crítico) para conocer los posibles efectos de estas casualidades.



Figura 2-12

Bow (Disparar con arco): habilidad de utilizar un arco, ya sea corto o largo.

Dodge (Esquivar): tendencia a saltar a un lado y evitar el daño cuando se recibe un ataque o se es sorprendido por una trampa.

Melee (Tumulto): capacidad de asestar un golpe perjudicial, mientras se boxea o pelea con un arma en la mano.

Throwing (Lanzamiento): capacidad de lanzar con precisión cuchillos, piedras, granadas o cualquier otro objeto potencialmente peligroso.



Habilidades de robo

Ahora pulse el botón "Thieving" (Robo) (figura 2-13) y aparecerá una pantalla de las habilidades de robo del personaje en una práctica subventana. Como podemos suponer, estas son las habilidades más valoradas por los ladrones, aunque existen muchas aplicaciones completamente éticas y legales de las mismas capacidades (quizás, la excepción sea la habilidad carterista, ya que no puede existir un uso legal de la misma). Puñalada trasera, carterista y merodear son habilidades activas, mientras que localizar trampas es pasiva.

Backstab (Puñalada trasera): esta habilidad permite al personaje conseguir daño extra



Figura 2-13

cuando ataca por la espalda con un puñal. Un adversario desprevenido sufre más daño que uno alerta. La cantidad de daño también aumenta con la mejora de la habilidad.

Pick Pocket (Carterista): esta habilidad es el arte de robar a los demás y permite al personaje coger y sacar objetos del inventario de otra persona. Un fallo en el uso de esta habilidad puede alertar a la víctima, si dicha víctima realiza un control de percepción con éxito. Sin embargo, si el fallo es importante, siempre cogen al personaje... incluso el mayor zoquete ciego podría hacerlo.

Prowling (Merodear): hace falta delicadeza y gracilidad para moverse tan lentamente como para evitar ser detectado. Naturalmente, el indicador de éxito del personaje viene condicionado por los alrededores y por la luz, ya que es más difícil ocultarse en una habitación luminosa y vacía que en un oscuro almacén repleto de cajas. La armadura afectará a las posibilidades de éxito de un aspirante a merodeador, ya que es más fácil moverse con ropa normal que con un ruidoso traje de chapa.

Localizar trampas: incluso la trampa mejor preparada no puede ocultarse completamente de una persona bien entrenada. La habilidad de localizar trampas mecánicas en los alrededores antes de caer en ellas se denomina "Localizar trampas". La falta de luz puede reducir las posibilidades de localizar las trampas con éxito.

Habilidades sociales

Si pulsamos el botón "Social" (Social) (figura 2-14), aparecerá la subventana de habilidades sociales. El personaje utiliza estas habilidades para realizar transacciones, en actos sociales y en cualquier situación en la que sea necesario relacionarse con los habitantes de Arcanum. Las habilidades curar, jugar y regatear son activas, mientras que persuadir es pasiva.



Figura 2-14

Gambling (Jugar): un hombre sensato se labra su propia fortuna y con un poco de habilidad, puede ganar constantemente a las cartas, a los dados y a otros juegos de azar. Esta habilidad puede ser útil cuando un personaje quiere jugar para conseguir determinados objetos que posee un personaje controlado por el sistema. El grado de la habilidad jugar determina el valor máximo de cualquier objeto por el que se puede jugar.

Haggle (Regatear): el bello arte del regateo entra en juego cuando se desea comprar bienes por menos de su precio real. Cuanto mayor sea el grado de la habilidad regatear, menos tendrá que pagar un personaje por los objetos que desea adquirir durante un trueque y recibirá una cantidad mayor cuando venda objetos. ¡Una persona de gran inteligencia y una lengua afilada nunca tiene que pagar el precio normal!

Heal (Curar): la habilidad de curación proporciona al personaje la habilidad de curar heridas y reducir el daño. Para realizar una cura hay que utilizar vendas o botiquines médicos y cada vez que se haga uso de la habilidad los suministros se irán consumiendo. Un éxito importante puede hacer mucho bien a una persona herida, mientras que un gran fracaso no curará nada y utilizará una mayor cantidad de los suministros de curación.

Persuasion (Persuadir): es necesario un buen nivel de encanto para persuadir a otros para actuar o para convencerlos de que decimos la verdad. En los confines del juego, esta habilidad concreta actúa de forma pasiva mientras se habla (consulte la sección 3-5).

Habilidades tecnológicas

Por último llegamos al botón "Technological" (Tecnológica), (figura 2-15). Tras pulsarlo aparecerá una subventana con las habilidades tecnológicas. Estas habilidades son necesarias para relacionarse con éxito con toda clase de aparatos tecnológicos. Para los más sensatos: todos los puntos de personaje utilizados para mejorar estas habilidades alterarán la estadística de aptitud mágica o tecnológica de un personaje, al igual que ocurre con las mejoras de las disciplinas tecnológicas. La relación del personaje con todos los objetos mágicos y tecnológicos también se verá afectada.



Figura 2-15

Todas las habilidades tecnológicas son activas por naturaleza.

Repair (Reparar): esta es la habilidad que convierte a un hombre en un manitas. Gracias a esta habilidad, se puede reparar una gran cantidad de objetos tecnológicos y creados por un herrero, desde espadas a pistolas Tesla, pasando por máquinas de vapor.

Firearms (Armas de fuego): esta habilidad controla el uso de todas las armas de proyectiles tecnológicas.

Pick Locks (Abrir cerraduras): esta habilidad permite abrir cerrojos sin ayuda de la llave adecuada. Un fallo en el uso de esta habilidad podría romper la cerradura, de modo que sólo se podría abrir con su llave o con un hechizo. El personaje debe poseer ganzúas para poder utilizar esta habilidad.

Disarm Traps (Desmantelar trampas): permite al personaje desmantelar trampas, pero este debe estar al corriente de la existencia de la trampa (ya sea mediante la habilidad Localizar trampas o una similar) antes de poder desmantelarla.

Consulte el Capítulo 3 y la sección "Jugar la partida" para obtener más información sobre el uso de estas habilidades durante la partida.

UNA INTRODUCCIóN A LOS EFECTOS POSITIVOS DEL ENTRENAMIENTO

Entrenar es la mejor manera de mejorar la ejecución de cualquier habilidad y además, el entrenamiento no tiene relación con el grado de cada una de ellas, ya que todas las habilidades comienzan como Untrained (Falta de entrenamiento) y continúan así, sin importar el grado al que llega la habilidad. Si una habilidad está falta de entrenamiento, no aparecerá nada en la ventana de Habilidad que está junto al nombre de la misma. El personaje debe buscar a alguien que le entrene y pagarle tanto para aprender los astutos trucos del comercio como para conseguir bonificaciones de entrenamiento, únicas para cada habilidad.

Existen tres niveles de entrenamiento para cada habilidad y son: Apprentice (Aprendiz), Expert (Experto) y Master (Maestro). Con grado 1, el personaje debe buscar un entrenador y pagarle una pequeña suma a cambio de valiosos consejos para mejorar la habilidad. Tras realizar esta operación, el personaje completamente falto de formación pasa a ser aprendiz y consigue una pequeña bonificación para utilizar la habilidad. Por ejemplo, un Apprentice Bowman (Arquero aprendiz) puede disparar flechas a un ritmo mayor que un Untrained Bowman (Arquero sin entrenamiento).

Tras acceder a un grado 3, el personaje debe buscar a un entrenador experto para seguir mejorando su habilidad. El grado 3 por sí solo no es suficiente para conseguir el entrenamiento que puede facilitar un experto, sin embargo, con una buena cantidad de dinero también se puede conseguir. No obstante, tras completar esta operación, el personaje consigue otra bonificación para utilizar su habilidad, al tiempo que conserva los trucos que aprendió como aprendiz. Para continuar con el ejemplo anterior podemos decir que un arquero experto puede disparar dos flechas a la vez, además de lanzarlas a más velocidad, mejora que consiguió como arquero aprendiz.

Por último, con un grado 5, un personaje puede buscar a un maestro en su habilidad. Un verdadero maestro de cualquier habilidad es una criatura muy voluble, reacia a compartir sus conocimientos con un personaje que puede utilizarlos para fines estúpidos y egoístas. El personaje tendrá que demostrar su valía al maestro, ya sea mediante la consecución de objetos difíciles de conseguir o incluso mediante la posesión del estado de experto en otras habilidades relacionadas, además de con una gran cantidad de dinero. Los maestros no son muy comunes y rara vez están disponibles para el público en general, por lo que a menudo se aíslan en lugares apartados para evitar el peso de su fama. La bonificación para un nivel maestro de habilidad también se suma a las bonificaciones de las que se disfrutó como experto



y aprendiz. Un arquero maestro puede disparar flechas a cualquier objetivo sin sufrir penalizaciones de alcance y además, puede disparar dos flechas a la vez, al igual que los expertos, a la misma velocidad que lo hacía cuando era aprendiz.

El sentido común dicta que el entrenamiento es forzosamente secuencial. Una persona falta de formación en el uso del arco no puede llegar a ser un experto hasta finalizar el entrenamiento como aprendiz. Sin embargo, aunque el grado restringe el entrenamiento, no ocurre lo mismo al contrario. Se puede gozar de un grado 5 y estar aún falto de formación.

Los efectos concretos del entrenamiento de la habilidad son los siguientes:

Bow Apprentice (Aprendiz de arquero): la velocidad que posee el personaje con el arco aumenta en 5 puntos.
Bow Expert (Experto en arco): el personaje puede disparar dos flechas a la vez.
Bow Master (Maestro en arco): las posibilidades de éxito del personaje no se ven afectadas por penalizaciones de alcance.

Dodge Apprentice (Aprendiz en esquivar): en un éxito crítico, hay un 10% de posibilidades de que el adversario falle irremediablemente.
Dodge Expert (Experto en esquivar): en un éxito esencial, hay un 50% de posibilidades de que el adversario falle irremediablemente.
Dodge Master (Maestro en esquivar): en un éxito esencial, el adversario siempre fallará (anula los beneficios del dominio del tumulto).

Melee Apprentice (Aprendiz de tumulto): la velocidad del personaje con un arma de tumulto aumenta en 5 puntos.
Melee Expert (Experto de tumulto): las penalizaciones luminosas no afectan al personaje.
Melee Master (Maestro de tumulto): el personaje no fallará con un arma de tumulto.

Throwing Apprentice (Aprendiz en lanzamientos): la velocidad del lanzamiento del personaje aumenta en 5 puntos.
Throwing Expert (Experto en lanzamientos): el alcance de lanzamiento del personaje aumenta en un 50%.
Throwing Master (Maestro en lanzamientos): las penalizaciones de alcance no afectan a las posibilidades de éxito del personaje.

Backstab Apprentice (Aprendiz en puñalada trasera): un ataque por la espalda a un adversario distraído, que finalice con éxito, conseguirá perforar una armadura.
Backstab Expert (Experto en puñalada trasera): el personaje puede atacar por la espalda con espadas, hachas y puñales.



Backstab Master (Maestro en puñalada trasera): las posibilidades de que el personaje tenga un gran éxito aumentan en gran medida.

Pick pocket Apprentice (Aprendiz de carterista): sólo capturan al personaje si comete un gran fallo.
Pick pocket Expert (Experto carterista): la penalización de tamaño del objeto se reduce a la mitad.
Pick pocket Master (Maestro carterista): no se puede capturar al personaje mientras coloca un objeto.

Prowling Apprentice (Aprendiz de merodeador): la luminosidad no afecta a las posibilidades de éxito del personaje y las penalizaciones de armadura se reducen a la mitad.
Prowling Expert (Experto merodeador): las posibilidades de éxito del personaje no se ven afectadas por los objetos de alrededor y además, puede caminar mientras merodea.
Prowling Master (Maestro merodeador): el personaje puede ocultarse durante el combate y conseguir que el adversario le pierda la pista. Además, puede correr mientras merodea.

Spot trap Apprentice (Aprendiz en localizar trampas): la luminosidad no afecta a las posibilidades de éxito del personaje.
Spot trap Expert (Experto en localizar trampas): el personaje puede sentir las trampas mágicas, así como las mecánicas.
Spot trap Master (Maestro en localizar trampas): si el personaje falla (siempre que no sea un fallo grave), tiene una segunda oportunidad para localizar la trampa.

Gambling Apprentice (Aprendiz de juego): un "primo" jugará para conseguir objetos más caros.
Gambling Expert (Experto de juego): un "primo" se jugará los objetos empuñados.
Gambling Master (Maestro de juego): un "primo" se jugará las cosas que normalmente no vendería.

Haggle Apprentice (Aprendiz en regateo): el personaje recibe información sobre el margen de beneficio del mercader.
Haggle Expert (Experto en regateo): los mercaderes comprarán cualquier cosa, incluso objetos que normalmente no comprarían.
Haggle Master (Maestro en regateo): los mercaderes venderán objetos que no están en venta.

Heal Apprentice (Aprendiz en curación): un personaje puede recibir una cura extra de 50%.
Heal Expert (Experto en curación): los fallos importantes son simplemente fallos (y por lo tanto no hay que utilizar vendas extra).
Heal Master (Maestro en curación): todos los éxitos son muy importantes (y curarán los efectos secundarios de una herida importante).

Persuasion Apprentice (Aprendiz en persuasión): los seguidores esperarán al personaje más de lo normal.
Persuasion Expert (Experto en persuasión): se consigue una bonificación de 2 seguidores extra además de la bonificación de carisma.
Persuasion Master (Maestro en persuasión): cualquiera se unirá al personaje, sin tener en cuenta la reacción a la alineación.

Repair Apprentice (Aprendiz en reparación): la reducción de los HP (Puntos de impacto) máximos tan sólo es del 5%.
Repair Expert (Experto en reparación): la reducción de los HP (Puntos de impacto) máximos tan sólo es del 1%.
Repair Master (Maestro en reparación): no hay reducción de los HP (Puntos de impacto) máximos, excepto si se comete un fallo grave. Un Maestro en reparación puede arreglar objetos rotos (objetos rebajados a 0 puntos de impacto), pero siempre a un coste de 5% de HP (Puntos de impacto) máximos.

Firearms Apprentice (Aprendiz en armas de fuego): la velocidad del personaje con un arma aumenta en 5 puntos.
Firearms Expert (Experto en armas de fuego): los disparos se hacen con 2/3 de penalización.
Firearms Master (Maestro en armas de fuego): las penalizaciones de alcance no afectan a las posibilidades de éxito del personaje.

Pick lock Apprentice (Aprendiz en abrir cerraduras): se tarda la mitad de tiempo en abrir una cerradura.
Pick lock Expert (Experto en abrir cerraduras): las penalizaciones de luminosidad no afectan al personaje.
Pick lock Master (Maestro en abrir cerraduras): la penalización basada en la dificultad de la cerradura se reduce a la mitad.

Disarm traps Apprentice (Aprendiz en desmantelar trampas): las penalizaciones de luminosidad no afectan al personaje.
Disarm traps Expert (Experto en desmantelar trampas): si el personaje tiene éxito a la hora de desmantelar una trampa, consigue un objeto que forma parte de la misma (como flechas o dinamita).
Disarm traps Master (Maestro en desmantelar trampas): si el personaje falla a la hora de desmantelar una trampa, pero no es un fallo grave, tiene una segunda oportunidad.

ABRAZANDO LAS DISCIPLINAS TECNOLóGICAS

Aquí podemos acceder al botón Disciplinas tecnológicas (figura 2-16) y

además, aparecerá la ventana Disciplines (Disciplinas) para un personaje casi completo. Las disciplinas tecnológicas de Arcanum se dividen en las ocho categorías que aparecen a continuación:

Smithy (Herrería): disciplina relacionada con la construcción de armaduras.
Mechanical (Mecánica): disciplina relacionada con la producción de artilugios con medios mecánicos.



Figura 2-16

Gun Smithy (Armería): disciplina que cubre todos los aspectos del diseño y creación de armas de fuego.
Electrical (Eléctrica): disciplina que investiga los misterios de las partículas cargadas y el magnetismo.
Herbology (Herbología): disciplina relacionada con el cuerpo y los efectos que las sustancias naturales ejercen sobre el mismo.
Therapeutics (Características terapéuticas): disciplina que investiga los efectos beneficiosos que ejercen los materiales artificiales sobre el cuerpo.
Chemistry (Química): disciplina que tiene en cuenta las sustancias artificiales y sus efectos nocivos.
Explosives (Explosivos): disciplina relacionada con la investigación y el desarrollo de sustancias inestables.

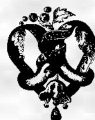
Para adquirir una de estas disciplinas tecnológicas, el jugador debe pulsar uno de los botones de categoría que se encuentran en la parte superior de la ventana disciplina. Cada disciplina consta de siete grados, siendo el más bajo el de Novice (Novato) y el más alto el de Doctor (Doctor). Si no se posee ningún grado de disciplina, se es un Layman (Lego). Los grados sólo se consiguen mediante la consecución de grados inferiores al mismo y todos los puntos de personaje utilizados en disciplinas tecnológicas cambiarán la estadística de aptitud mágica / tecnológica del personaje. A su vez, este cambio de la aptitud afectará a la relación del personaje con todos los objetos mágicos y tecnológicos.

Para comprar un grado, pulse el botón más que está junto al mismo. Para invalidar

la compra de un grado, pulse el botón menos que también está a su lado. Debemos tener en cuenta que en cualquier disciplina, hay que conseguir los distintos grados en el orden correcto. En esto, nuestro humilde juego no difiere mucho de la vida. Cada grado es un requisito previo, en orden, necesario para conseguir el siguiente grado y cada uno de ellos también tiene un requisito previo adicional, siendo el mismo, la posesión de valor de inteligencia mínimo necesario para contar con tan extenso conocimiento. Cuanto más alto sea el grado, más alta deberá ser la estadística de inteligencia de un personaje para conseguirlo.

Por cada grado que adquiera el personaje, también conseguirá una aptitud específica de disciplina denominada Expertise (Pericia). La pericia es un valor numérico, que indica la comprensión de la disciplina en cuestión. La pericia de cualquier disciplina está directamente relacionada con la complejidad técnica de los puntos que una criatura es capaz de comprender. Por consiguiente, la pericia afecta directamente a la capacidad del personaje para combinar puntos de manera útil y productiva. La combinación de puntos se trata en más profundidad en la sección Esquemas del Capítulo 3, pero por ahora, baste decir que la comprensión y el uso de un nuevo esquema es posible con cada grado nuevo grado obtenido por el personaje y que además, la complejidad de este nuevo esquema es congruente con el grado asociado.

Para obtener una lista completa de los esquemas aprendidos, consulte el Apéndice cuatro



UNA INTRODUCCIóN A LOS HECHIZOS

Por otra parte, si pulsamos el botón Spell (Hechizo) (figura 2-17), veremos la ventana hechizos de nuestro personaje. Existen dieciséis universidades de magia en Arcanum y todos los hechizos están relacionados con uno de los dieciséis siguientes:



Figura 2-17

Conveyance (Transporte): relacionado con los hechizos que proporcionan movimiento y transporte.
Divination (Adivinación): relacionado con los hechizos que proporcionan información o conocimientos.
Air (Aire): relacionado con los hechizos que manipulan el primer material elemental, el aire y el viento.
Earth (Tierra): relacionado con los hechizos que manipulan el segundo material elemental, la tierra y la piedra.
Fire (Fuego): relacionado con los hechizos que manipulan el tercer material elemental, el fuego y el calor.
Water (Agua): relacionado con los hechizos que manipulan el cuarto material elemental, el agua y el hielo.
Force (Fuerza): relacionado con los hechizos que manipulan y dirigen las energías cósmicas puras.
Mental (Mental): relacionado con los hechizos que influencian y controlan la mente de un objetivo sensitivo.
Metaphysical (Metafísica): relacionado con los hechizos cuyo efecto principal afecta a otros hechizos.
Morphological (Morfológico): relacionado con los hechizos que modifican de alguna manera la sustancia material de un objetivo.
Natural (Natural): relacionado con los hechizos que manipulan y controlan a las plantas, los animales y las fuerzas de la naturaleza.
Black Necromantic (Nigromancia negra): relacionado con los hechizos que afectan de forma negativa a la fuerza vital de una criatura.
White Necromantic (Nigromancia blanca): relacionado con los hechizos que afectan de forma positiva a la fuerza vital de una criatura.
Phantasmagorical (Fantasmagórico): relacionado con los hechizos que controlan la luz y las imágenes ilusorias.
Summoning (Evocación): relacionado con los hechizos que convocan a criaturas de poder cada vez más grande.
Temporal (Temporal): relacionado con los hechizos que controlan el paso del tiempo.

Cada universidad de magia contiene 5 hechizos y en cualquiera de estas universidades, hay que aprender los hechizos en el orden correcto, ya que cada hechizo es un requisito necesario para acceder al siguiente. Además, es necesario poseer la voluntad mínima necesaria para aprender y lanzar este hechizo, ya que los hechizos de mayor nivel exigen que el futuro mago tenga más voluntad que los hechizos de nivel inferior. Si el valor de inteligencia del personaje es inferior a 5, no podrá aprender ningún hechizo.

Para comprar un hechizo, pulse el botón más que aparece junto al nombre del mismo. Para anular la compra de un hechizo, el jugador debe pulsar el botón menos.

Recuerde que los puntos de personaje empleados para comprar hechizos cambiarán la aptitud mágica / tecnológica del personaje y esto surtirá un importante efecto en la relación del personaje con todos los objetos mágicos y tecnológicos.

También debemos recordar que cuando se lanza un hechizo, el mago pierde una determinada cantidad de cansancio. Además, algunos hechizos provocarán un cansancio continuo mientras el mago mantenga el efecto deseado. Si el cansancio desciende a 0 o a un nivel inferior, todos los hechizos mantenidos se suspenderán y el personaje que los ha lanzado sufrirá un desmayo y permanecerá inconsciente hasta que el cansancio haya alcanzado un nivel de 1. Ningún personaje puede mantener más hechizos que los que resulten del hecho de dividir su inteligencia por 4. Sí, estimado lector, una persona con una inteligencia de nivel 3 o inferior no pueden mantener ningún hechizo. Pero una persona de inteligencia tan baja probablemente tendrá suficientes retos en su vida para controlar sus funciones corporales, de manera que tener que reunir las energías místicas tan sólo sería una carga.

No se garantiza que los hechizos logren su objetivo. Aunque hay hechizos que son imposibles de resistir por el objetivo, se puede hacer frente a otros por medio de su complexión o voluntad. Además, un hechizo u objeto mágico puede fallar, si se utiliza sobre un objetivo que posea incluso el valor más pequeño de aptitud tecnológica (consulte el Capítulo 3 para obtener más información sobre este tema). Independientemente del fallo que haya causado el fallo de un hechizo, la persona que lo lanza pagará el precio en cansancio.

Nota: la aptitud tecnológica innata puede provocar el fallo del hechizo. Las posibilidades de fracaso son proporcionales a la aptitud tecnológica del personaje y al nivel del hechizo. Alguien con una aptitud tecnológica alta que lance un hechizo de nivel 5 tiene muchas posibilidades de errar en el lanzamiento del mismo.

Para obtener una lista completa de los hechizos de cada universidad de magia, consulte el Apéndice tres.

INCREíBLES PLANES DE AUTONIVEL DE EARNEST LAZYMAN: ¡NO VUELVA A EDITAR OTRO PERSONAJE A MANO!

Si pulsamos el botón Scheme (Plan) (figura 2-18), accederemos a la ventana Plan de autonivel de nuestro personaje. En esta ventana aparece el plan de autonivel actual, así como una lista de otros planes que están a nuestra disposición. Si el personaje en cuestión ha seleccionado la opción "No Scheme" (Sin plan), el jugador deberá distribuir los puntos de personaje manualmente, cuando el personaje alcance experiencia suficiente para subir a un nuevo nivel. Sin embargo, si el personaje

selecciona cualquier otro plan de la lista, el personaje gastará los puntos de personaje sin perder el tiempo ni la energía del jugador. Cada vez que el personaje suba de nivel, intentará comprar estadísticas, habilidades, hechizos y disciplinas siguiendo un orden basado en su plan activo. Se informará al jugador de estas compras, junto con el mensaje que informa del aumento de nivel del personaje.



Figura 2-18

El jugador puede cambiar el plan de autonivel seleccionado o cambiar a la configuración "Sin plan" en cualquier momento durante la partida. Además, ¡también puede crear planes de autonivel únicos! Consulte la documentación que aparece en "Edición del usuario de Arcanum", para obtener más información sobre este tema.

Aptitud mágica / tecnológica

El valor de esta estadística se basa en el número de puntos de personaje que el jugador ha empleado en la compra de hechizos mágicos o habilidades y disciplinas tecnológicas. Normalmente, un personaje que gasta más puntos en hechizos tiene aptitud mágica, mientras que un personaje que emplea más puntos en habilidades y disciplinas tecnológicas tiene aptitud tecnológica. Esta estadística puede estar comprendida entre un 100% de aptitud mágica y un 100% de aptitud tecnológica. Los personajes humanos que comienzan la partida con un valor neutral de 0, no gozan de una inclinación innata hacia la magia o la tecnología. La aptitud mágica / tecnológica del personaje aparecerá en el indicador que se encuentra en la parte derecha de la interfaz del editor del personaje (figura 2-4).

A medida que aumenta la aptitud mágica de un personaje, este utilizará los hechizos y objetos mágicos de forma más competente y eficaz. Del mismo modo, los objetos tecnológicos funcionarán peor cuando los utilice el personaje y serán menos eficaces. Asimismo, a media que aumenta la aptitud tecnológica, un personaje utilizará los objetos tecnológicos de forma más eficaz... pero los hechizos y los objetos mágicos funcionarán peor en sus inmediaciones.

Como norma general, un objeto mágico funcionará de forma aceptable para alguien sin aptitud mágica, pero de forma óptima para alguien con un 100% de aptitud mágica y no funcionará en absoluto para alguien con un 100% de aptitud tecnológica.

Ocurre exactamente lo mismo con un objeto tecnológico. Funciona de forma aceptable para una persona carente de aptitud, funciona mejor para alguien que goce de un 100% de aptitud tecnológica y no funciona en absoluto para alguien con un 100% de aptitud mágica.



Figura 2-19

¡PREPARATIVOS FINALES PARA EL GRAN VIAJE!, O LA COMPRA DE EQUIPAMIENTO

Una vez que se han gastado todos los puntos de personaje en la interfaz del editor del personaje, el jugador puede pulsar el botón flecha de la parte inferior derecha y trasladarse, para comprar equipamiento (figura 2-19), a la última parada preliminar antes de comenzar la aventura en Arcanum. Esta interfaz es una copia exacta de la interfaz de trueque, que se utilizará durante la partida (consulte el Capítulo 3 para obtener más información sobre el uso de la interfaz de trueque durante la partida). En ella, estimado jugador, puede gastar el valioso dinero que se le proporciona en un principio para comprar equipamiento, que puede resultarle muy útil, ¡al tiempo que da sus primeros vacilantes pasos en un mundo magnífico!

Debemos recordar que determinados antecedentes pueden reducir e incluso eliminar la herencia del personaje, mientras que otros pueden proporcionar un aumento de dinero o un valioso objeto, así que el jugador debería pensarlo bien durante unos momentos. ¿Qué cosas pueden ser útiles en una tierra en la que la aventura está al volver cualquier esquina? Compre o venda según las ganas que tenga, pero, si los precios son demasiado altos, lo mejor sería volver sobre sus pasos ¡y mejorar la habilidad de regateo del personaje!

Una vez finalizadas las compras de último minuto, pulse la flecha verde que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla para comenzar a jugar.

Capítulo 3
Jugar la partida... hacemos una salida para jugar a Arcanum

Por fin comienza la aventura y nos encontramos ante la interfaz principal del juego (figura 3-1). La interfaz principal del juego, que siempre estará visible mientras permanezcamos en Arcanum, permanecerá en pantalla aunque abramos otras subventanas. Si surge una subventana que ocupe toda la pantalla, como puede ocurrir con la pantalla del inventario o con el editor del personaje, aparecerá una pequeña ventana circular en la esquina superior izquierda de la pantalla. Gracias a este pequeño portal, el personaje del jugador estará visible y además, si pulsamos sobre la ventana circular, se cerrará la subventana y volveremos a la vista principal del juego.



Figura 3-1

hora haremos un inciso para conocer los diferentes componentes de la interfaz principal del juego.

Indicadores de puntos de impacto y cansancio

Estos indicadores muestran el número de puntos de impacto (parte inferior izquierda) y la cantidad de cansancio (parte inferior derecha) que aún le quedan al jugador. Ambos tubos de cristal contienen líquido, rojo para los puntos de impacto y azul para el cansancio. Si el personaje resulta envenenado, el líquido del indicador de puntos de impacto cambiará de rojo a amarillo para así indicar la repugnante naturaleza de la sangre envenenada. En la parte inferior de cada indicador aparece un valor numérico exacto de los puntos de impacto o cansancio del personaje.

Información para los más sensatos: la ventana de mensajes

En la mitad inferior de la interfaz principal se encuentra la ventana de mensajes, que principalmente facilita mensajes al jugador y proporciona información sobre determinados temas que surgen durante la partida. En esta ventana se muestra información tanto sobre distintos temas, como sobre criaturas. Cuando se pasa sobre la mitad superior de esta ventana, el cursor se convierte en una flecha que apunta hacia arriba, pero si se pasa sobre la mitad inferior, el cursor se convierte en una flecha que apunta hacia abajo. Con estas dos flechas, el jugador puede consultar con facilidad los mensajes anteriores, aunque hay que decir que en esta lista no se guardan las descripciones.

Los siguientes son ejemplos de los mensajes que se guardarán:

"Has subido de nivel".
"Te han envenenado".
"Has conseguido x puntos de experiencia y x puntos de destino para conseguir cumplir la misión".

Al situar el cursor sobre personas, lugares y cosas interesantes, aparecerán unas palabras sobre el sujeto que despierta nuestra curiosidad. En la descripción de un personaje controlado por el sistema se incluye el nombre de la persona, si se conoce, así como un resumen de la reacción que tuvo ante nuestra presencia y un breve comentario sobre su estado de salud. En la parte izquierda del texto aparecerá un retrato del ser en cuestión. Debemos tener en cuenta que todos los personajes controlados por nosotros mismos, aquellos controlados por el sistema junto con los monstruos se pueden resumir de esta manera. En la descripción de un objeto también se incluirá una imagen de dicho objeto en la parte izquierda, además de una breve

información a la derecha. Estas últimas dependen de aquello que se conozca sobre el objeto en cuestión. En ciertas ocasiones, los alrededores también pueden dar lugar a ciertas observaciones, a veces tan importantes como una criatura viva o un objeto interesante, pero no todos los paisajes inspirarán un comentario.

Si pulsamos los botones hechizo o habilidad (más abajo), aparecerá la ventana adecuada sobre la ventana de mensajes. Si volvemos a pulsar el mismo botón, la ventana de mensajes volverá a aparecer.

Tabla de teclas de acceso rápido

En esta tabla aparecen 10 ranuras, cada una de las cuales está ligada a un número del teclado, en las teclas del 1 al 0. El jugador puede arrastrar muchas funciones desde la interfaz hasta cualquiera de las ranuras para facilitar el acceso a dichas funciones. Por ejemplo, se pueden arrastrar objetos, como pociones y armas, o hechizos. Para activar una ranura, podemos pulsar el botón izquierdo del ratón sobre esta o podemos pulsar la tecla numérica correspondiente. Una vez activada, podemos utilizar o empuñar el objeto que corresponda, o podemos lanzar un hechizo. En algunos casos será necesario un objetivo, así que aparecerá un cursor de selección de objetivo, aunque el objetivo sea el personaje del jugador.

Una vez utilizado, un objeto será reemplazado en la tabla por otro objeto del inventario de la misma clase del inventario, si existe alguno. Por ejemplo, si el jugador tiene una poción de salud en la ranura 1 y la utiliza, esa ranura se ligará a otra poción de salud del inventario, si le queda alguna al personaje. Si no es así, la ranura se quedará vacía. El jugador puede vaciar manualmente una ranura, para lo que debe arrastrarla hacia la derecha de la tabla y soltarla en la pestaña de destrucción que aparece al final.

Botón de hechizos

Este botón, situado en la parte izquierda de la tabla de teclas de acceso rápido, es necesario para acceder a los hechizos que pertenecen a un objeto mágico que empuñe el personaje. Para obtener más información, consulte la sección 3-6.

Indicadores de experiencia

Los indicadores de experiencia se encuentran justo debajo de la tabla de teclas de acceso rápido. Existen dos indicadores diferentes de este tipo: uno se puede definir como "Burbujas de experiencia", mientras que el otro podría definirse como "Barra de experiencia". Las burbujas de experiencia se iluminan, de izquierda a derecha, a medida que el personaje gana experiencia. Estas burbujas indican lo cerca que está un personaje de alcanzar el siguiente nivel. Una vez que la burbuja situada más a

la derecha está llena, el personaje sube de nivel. En cambio, la barra inferior es una vista ampliada de cada burbuja, ya que muestra lo cerca que está un personaje de iluminar la siguiente burbuja. La mejor forma de contemplar el progreso del personaje es mediante el uso de la barra inferior.

Contador de oro / munición

Generalmente, este contador muestra la cantidad de oro que posee un personaje. Sin embargo, si el personaje empuña un arma que utiliza munición de un tipo concreto (flechas, balas, cargas explosivas o carburante), el contador mostrará la cantidad de unidades de la munición que le queda al personaje.

Última habilidad / hechizo

En la zona que hay debajo del contador de oro / munición aparecen las dos últimas acciones que el jugador ha realizado con una habilidad o hechizo. Para activar el botón que se encuentra más a la izquierda, podemos pulsar estos botones o la tecla A.



Figura 3-2

Botones de subventana

Cada uno de los cuatro botones que aparecen en la parte superior izquierda de la interfaz principal del juego abrirá una subventana y cada una de esas subventanas ocuparán toda la vista de la pantalla una vez activadas. Como ya se apuntó anteriormente, cada vez que se abre una subventana, aparece una pequeña ventana circular en la esquina superior izquierda, en la que el jugador puede ver a su personaje en la partida, aunque el tamaño se reduce a la mitad. De esta manera, el jugador puede vigilar a su personaje en todo momento y así evitar que cometa alguna diablura mientras está solo. Si el jugador pulsa sobre esta ventana del personaje o pulsa [Esc], el juego volverá a su vista completa.

Las cuatro subventanas son:

Character Maintenance (Mantenimiento del personaje)

Si pulsa este botón o la tecla C se abrirá el editor del personaje, que muestra todas las estadísticas y habilidades del personaje (figura 3-2). Se trata del mismo editor que se utilizó para crear un personaje al principio del juego. En este, el jugador puede asignar los puntos de personaje que aún le quedan en cualquier momento de la partida. Sin embargo, el jugador no puede invalidar la asignación de puntos que realizó en las anteriores visitas a este editor, así que una vez que se cierra la ventana, todos los cambios realizados en el personaje son permanentes.

Cuando el personaje sube de nivel o le afecta algo que cambia sus estadísticas o habilidades, este botón se ilumina y permanece así hasta que el jugador abre el editor del personaje para averiguar qué ha ocurrido.

Logbooks (Diarios)

Si pulsa este botón o la tecla L aparecerá la interfaz de diarios, como podemos ver en la figura 3-3. Los diarios de un personaje registrarán los distintos acontecimientos de interés que han ocurrido en la vida del personaje. El diario se divide en varias secciones, a las que se puede acceder por medio de las pestañas que se encuentran en la parte derecha del libro. Si una sección consta de más de dos páginas, aparecerán unas flechas en las esquinas superiores del libro, para que el jugador pueda pasar las páginas y ver el resto de la información.

La primera sección es un diario de Rumors and Notes (Rumores y notas). En sus páginas, un personaje anota cualquier cosa que ha escuchado durante la partida y que pueda ser de importancia. Cada anotación tiene un límite de tiempo y aparece en negro. Si el personaje descubre que un determinado rumor es falso, éste desaparecerá del libro.

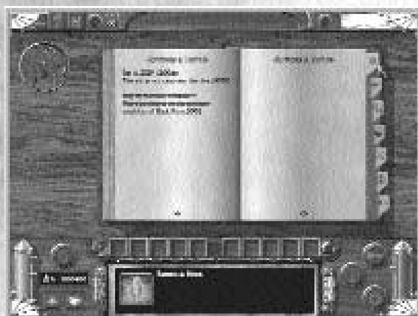


Figura 3-3

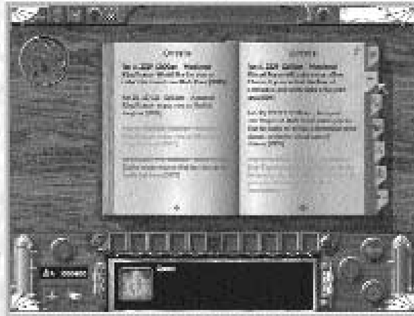


Figura 3-4

En la sección Quests (Misiones) (figura 3-4) aparecen todas las misiones de las que ha oído hablar un personaje en un momento u otro. Cada chisme es provisional, pero según el estado de la misión tiene un color u otro. Una misión anteriormente ofrecida al personaje, pero que este ha rechazado, aparece en negro. Las misiones que el personaje ha aceptado aparecen en color azul, mientras que las que han sido completadas aparecen en verde y tachadas. Por su parte, las misiones que no se pueden cumplir, ya sea porque se ha estropeado el plan o porque un personaje rival ya la ha completado (en Modo multijugador) aparecen en rojo y tachadas. Un buen ejemplo de una misión que ha fracasado podría ser el siguiente: la lamentable situación que supone salir a rescatar a una princesa y únicamente conseguir que muera. Por supuesto, algunas veces podemos salvar una misión fracasada y tener éxito. En el caso de la princesa, podríamos encontrar un mago capaz de resucitarla, en cuyo caso, el color de la misión pasaría de rojo a azul, por lo que incluso podríamos ser capaces de completar la misión.

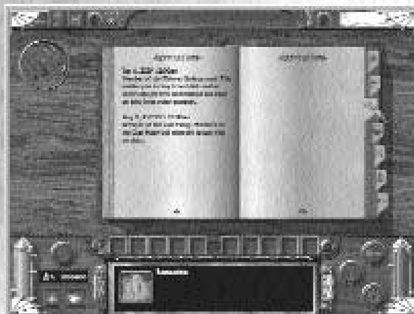


Figura 3-5

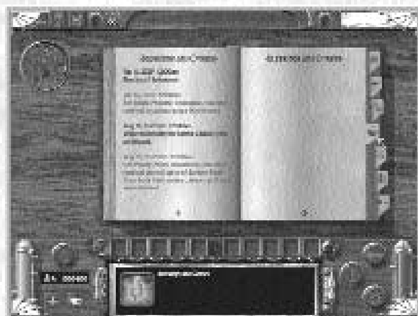


Figura 3-6

Reputations (Reputaciones) (figura 3-5) son los resultados de una acción especialmente buena o mala realizada por el personaje. Algunas veces, un hecho especialmente notable puede conseguir que un gran grupo de personas nos quieran y admiren... mientras que otros hechos podrían infundir miedo y desprecio. Algunas Reputaciones disponen de ligeros ajustes de reacción, mientras que otras tienen ajustes de reacción algo más rigurosos.

Blessings (Bendiciones) (figura 3-6) son bonificaciones concedidas por un poder superior. Asimismo, Curses (Maldiciones) son penalizaciones impuestas al jugador por una fuerza similar. Las Bendiciones aparecen en azul, mientras que las Maldiciones aparecen en rojo. Estas cuestiones son de carácter divino y no se consideran parte de los reinos mágico o tecnológico. Por lo tanto, los hechizos mágicos y las resistencias no surten efecto alguno sobre las bendiciones y las maldiciones.

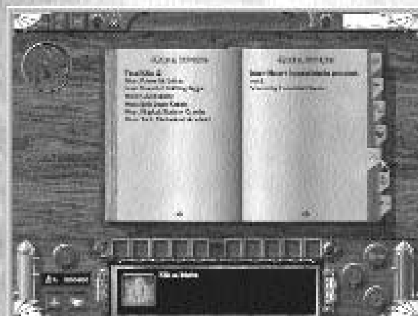


Figura 3-7

La siguiente sección del diario es Kills and Injuries (Muertes y heridas) (figura 3-7). Aquí se registran los enemigos eliminados por el personaje y sus seguidores, así como las heridas graves que haya podido sufrir el personaje. Las muertes

aparecen en la página de la izquierda. En ella se registra el número total de víctimas mortales, entre las que se encuentran las ocasionadas por los seguidores del personaje. Algunas veces, se añaden notas adicionales a una víctima concreta, si el acontecimiento destacó de alguna forma, por ejemplo, si un determinado ser fue el



Figura 3-8

más poderoso o maligno que el personaje ha eliminado jamás. En comparación, la lista de las heridas personales aparece en la parte derecha. Aquí se registran todas las heridas graves sufridas por un personaje, incluyendo ceguera, miembros tullidos o cicatrices, junto con el nombre de la criatura que las produjo. Una vez curada la herida, aparece tachada, pero aún permanece como recordatorio.

La sección Background (Antecedentes) (figura 3-8) enumera los antecedentes seleccionados por el personaje durante el proceso de creación del mismo. Si el jugador seleccionó un personaje prefabricado, aparecerá su historia.



Figura 3-9

La última sección del diario es Keyring Contents (Contenido del llavero) (figura 3-9). Si el personaje posee un llavero, en esta sección aparecerá el nombre de cada llave en ese llavero. Si el personaje posee más de un llavero, sólo uno de ellos guardará las llaves: el primer llavero conseguido. En esta sección sólo se mostrará el primer llavero activado.

Map (Mapa)

El jugador podrá acceder a una de las dos interfaces, si pulsa el botón Mapa o la tecla W, dependiendo del lugar en el que se encuentra el personaje en ese momento. Si el personaje se encuentra en una ciudad, una mazmorra o en cualquier lugar con un mapa local (para facilitar el juego, todos los mapas de estas zonas se conocen como "mapas de ciudad"), entonces aparecerá el botón Mapa con forma de pergamino. Si pulsamos sobre este pergamino, accederemos a la interfaz del mapa de ciudad. Si no es así, el botón Mapa aparecerá con forma de globo terráqueo y el jugador accederá a la interfaz del mapa del mundo.

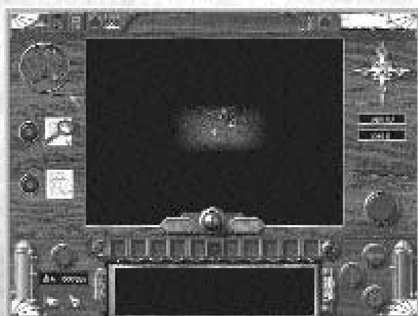


Figura 3-10

Podemos ver la interfaz del mapa de ciudad en la figura 3-10. El mapa de ciudad proporciona una vista de los alrededores desde una posición bastante ventajosa. Una mira marca el lugar en el que se encuentra el personaje, así como la ubicación de sus seguidores (si tiene algunos). La brújula que aparece a la derecha siempre señala al norte en su parte superior y la ubicación exacta del personaje aparece debajo.

En la parte izquierda de esta pantalla hay dos botones. Uno de ellos, el botón del Mapa del mundo cambia al jugador a una versión ampliada del mapa del mundo, pero cuidado, estimado jugador, no se puede comenzar un viaje por este mapa del mundo, mientras el personaje se encuentre en una zona de "mapa de ciudad". Si se desea viajar al exterior, antes hay que salir de la ciudad o la mazmorra. El otro botón que hay a nuestra izquierda, es el botón del Mapa de ciudad, que nos devolverá al mapa de ciudad, si nos hemos alejado por poco tiempo del mapa del mundo.



Figura 3-11

El jugador también puede hacer avanzar o retroceder el mapa con el botón de desplazamiento o con los cursores y además, el mapa de ciudad permite al personaje colocar puntos de orientación, si pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el mapa. Para eliminarlos sólo tiene que pulsar el botón derecho. La interfaz del mapa de ciudad también consta de un botón adicional en la parte derecha, con el que podremos viajar por todos los puntos de orientación, cada vez que se pulse.

Si nos fijamos en la figura Figure 3-11, podremos contemplar la majestuosidad de la interfaz del mapa del mundo. El mapa del mundo, muy parecido en su naturaleza a la interfaz del mapa de la ciudad, ¡permite viajar hasta por el mismísimo firmamento de Arcanum! Debemos tener en cuenta que el terreno puede ser un obstáculo a nuestro avance y que el jugador se verá obligado a seleccionar caminos que llevarán al personaje a rodear obstáculos como montañas y ríos. Mientras el personaje viaja, es posible que vea algo interesante en la distancia. Y en dichas ocasiones la electrodinamo tomará nota automáticamente del lugar y añadirá un marcador al mapa del mundo para señalar la ubicación. Si el jugador así lo desea, puede interrumpir el viaje del personaje e ir a este marcador inmediatamente para realizar una investigación más exhaustiva, pero también puede dejarlo para después, para un momento mejor.

Inventario personal

Si pulsa el siguiente botón o la tecla I, el jugador podrá abrir la pantalla del inventario personal (figura 3-12). En ella, el jugador puede empuñar, soltar y utilizar objetos que ha encontrado o comprado durante la partida. Todos los objetos empuñados en ese momento por el personaje aparecen en la parte izquierda de la pantalla, en 9 ranuras diferentes. Cada una de estas ranuras está reservada para objetos de un tipo determinado: un casco, 2 anillos, un amuleto, un arma, un escudo, armadura, guantes y calzado.



Figura 3-12

En la parte derecha de la pantalla aparece la cuadrícula del inventario, una zona que contiene una visualización abstracta de todos los objetos que transporta el personaje, pero que no empuña en ese momento. El peso total de todos esos objetos, en piedras, aparece en la esquina superior izquierda, junto con el nivel actual del personaje de estorbo y velocidad. El número de paréntesis que hay tras el nivel de estorbo es el peso (en piedras) con que dará comienzo el siguiente nivel de estorbo. Para obtener más información sobre el estorbo, consulte la sección 3-2.

El número total de objetos "acumulables" (es decir, oro, flechas, balas, cargas explosivas y combustible) también aparece en la parte derecha de la pantalla. Asimismo existe el botón Empaquetar, que ordenará los objetos del inventario de la forma más compacta posible. Cada vez que se pulse, el botón empaquetará los objetos comenzando por la parte inferior y hacia la izquierda. ¡Esta característica de embalaje es más útil cuando se encuentran objetos especialmente anchos o altos! También debemos tener en cuenta que esta característica puede ser útil para empaquetar el inventario de un seguidor, si se está haciendo un trueque con él.

Los objetos se pueden pasar de la rejilla del inventario a las ranuras de empuñadura, y viceversa, por lo que hay que seleccionar el objeto deseado, arrastrarlo a la ranura adecuada y soltarlo. Si se suelta un objeto en la ranura equivocada, una que no sea de su clase, el objeto volverá automáticamente de la rejilla. Si se suelta un objeto en una ranura en la que ya hay otro objeto, el nuevo se quedará en la ranura y se cogerá el que había antes.

Si se utiliza una armadura, el personaje cambiará inmediatamente su aspecto para adaptarse al tipo de armadura y el jugador podrá ver el cambio en la ventana circular. Si se está utilizando un arma y un escudo, éstos sólo se verán si el personaje está en "Modo de combate" (sección 3-3). El uso de armaduras y armas

cambiará las clasificaciones de ataque y defensa de un personaje, que aparecen en las esquinas inferiores de la rejilla de objetos utilizados. Estas clasificaciones indican el potencial de ataque de un personaje (combinación de daño y habilidad) con el arma empuñada, así como el potencial defensivo (combinación de la clase de armadura y las resistencias) de la armadura utilizada. Estas clasificaciones están comprendidas entre 0 y 100, siendo 0 la peor y 100 la mejor clasificación posible.

Para utilizar los objetos en el juego, sólo hay que arrastrarlos y soltarlos en la caja de uso, que se encuentra en la parte derecha de la pantalla. La caja de uso es de color verde, si el objeto se puede utilizar en ese momento, o roja, si no se puede utilizar en la situación actual. Si el objeto necesita un objetivo, el jugador volverá a la vista completa y obtendrá un cursor de objetivo. El jugador puede pulsar el botón izquierdo del ratón sobre el objetivo adecuado para este objeto, incluso aunque su propio personaje sea el mejor objetivo. Además, si no parece necesario utilizar el objeto, el jugador puede pulsar el botón derecho del ratón para utilizarlo.

También se pueden descartar los objetos, arrastrándolos y soltándolos en la caja de recogida que aparece en la parte derecha de la pantalla. Esta caja es verde, si el objeto se puede soltar y roja, si no se puede. Los objetos ya soltados se colocan a los pies del personaje y si se suelta más de un objeto, éstos se unen y dan lugar a un montón de trastos, que se sirve como una especie de contenedor para los objetos. Recuerde que los montones de trastos se pueden robar (consulte "Saqueo" en la sección Robo más abajo).

Los objetos también se pueden lanzar, arrastrándolos y soltándolos en la ventana circular que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. El jugador vuelve a la vista completa de la pantalla y obtiene un cursor de objetivo que se parece al objeto que hay que lanzar. Para seleccionar un objetivo para este proyectil, el jugador tan sólo tiene que pulsar el botón izquierdo del ratón sobre un objetivo o una ubicación. Si el jugador cambia de opinión, debe pulsar el botón derecho para cancelar la acción y devolver el objeto al inventario. Si un objeto lanzado impacta en un objetivo, hará el mismo daño que un arma, si el objeto se considera adecuado para el lanzamiento, como, por ejemplo, ocurre con un puñal. Si no es así, el daño ocasionado por un objeto sólo depende de su peso, como cuando se arroja una silla o una maza. Además, ¡se considerará un ataque si el objetivo es una criatura viva!

Si se arrastra y se suelta un objeto acumulable, el oro y la munición son buenos ejemplos, una interfaz de multimovimiento se desplazará sobre la ventana de mensajes (figura 3-12a). Esta interfaz permite al jugador seleccionar la cantidad exacta que quiere transferir. La flecha derecha seleccionará toda la cantidad acumulable y los botones más y menos permitirán al jugador precisar la cantidad. El jugador también

puede escribir el número exacto que quiere transferir. Para completar la transferencia, sólo tiene que pulsar el botón verde y para cancelarla el rojo.



Figura 3-12a

Cuando tiene lugar un acontecimiento que tiene una relación específica con cualquiera de los botones de subventanas, se ilumina el botón pertinente y se vuelve rojo. El botón del Editor del personaje se iluminará siempre que algo afecte al personaje, para alertar al jugador del cambio. Si se escucha un rumor, o una misión cambia de estado, si el personaje es bendecido o maldito o si elimina a un ser o se sufre una herida, el botón Diario resplandecerá para indicar un nuevo registro. Si el personaje entra o sale de una zona de ciudad, el botón Mapa indicará el cambio de lugar. Asimismo, si el personaje obtiene o pierde un objeto, el botón Inventario personal será el primero en hacérselo saber al personaje.



Figura 3-13

LABRARSE EL PROPIO DESTINO:
EL DELICADO TEMA DE LOS PUNTOS DE DESTINO

Si pulsamos el botón Fate (Destino) o la tecla F, podremos contemplar un menú lleno de posibles giros del destino (figura 3-13). Algunas de estas posibles opciones son Full Healing (Curación total), Force Critical Hit (Golpe crítico de fuerza) y Force Critical Failure (Fallo crítico de fuerza). Cuando el jugador selecciona uno de estos posibles giros de la vida, el número de puntos de destino disponibles se reduce en uno y la selección surte efecto inmediatamente o se vuelve verde hasta hacerlo. Para cancelar un acontecimiento del destino en espera, el jugador debe pulsar el botón izquierdo del ratón sobre la opción verde y se recuperará el punto de destino. Si el jugador carece de puntos de destino, siempre se puede abrir este menú para ver las próximas selecciones, pero las restantes no estarán disponibles.



Figura 3-14

Dormir y hora del día

En la parte superior derecha de la pantalla, se encuentra el botón Sleep (Dormir), que sumirá al cansado personaje en un tranquilizador sueño. Si pulsamos el botón Dormir o la tecla S, podremos contemplar la interfaz de sueño (figura 3-14). Un personaje controlado por nosotros mismos podrá dormir en la naturaleza sin que se le moleste, pero esto no será siempre posible en la ciudad, por razones obvias. Los habitantes de cualquier ciudad o pueblo viven consternados por la visión de borrachos e indigentes durmiendo en el suelo. Si el jugador intenta tirarse al suelo en tal zona, aparecerá un menú de espera en su lugar. Esperar es parecido a dormir, pero no se recupera salud. Para dormir profundamente en una zona habitada, el jugador debe hacer lo correcto, es decir, ¡buscar una posada y pagar por una cama! La interfaz de sueño aparecerá inmediatamente, cuando el jugador pulse el botón izquierdo del ratón sobre la cama por la que ha pagado.

La interfaz de sueño ofrece al jugador dos opciones: se puede seleccionar un tiempo

límite para el periodo de descanso del personaje, permitiendo un determinado número de horas, o se puede permitir que el personaje duerma hasta que ocurra algún acontecimiento, como por ejemplo, la llegada del amanecer o hasta que el cuerpo se cure por completo. Un personaje no tiene que dormir necesariamente en el transcurso de la partida, pero cuando se duerme en una cama, el ritmo de curación se dobla respecto al que se goza cuando se duerme en el suelo en la naturaleza. Dormir también es una manera rápida de pasar el tiempo en la partida, si el jugador tiene que esperar a un acontecimiento de próxima aparición.

El reloj que aparece en la esquina superior derecha de la interfaz de sueño es una ventana de 180 grados. Este reloj muestra la hora del día, así como la fase de la luna, que pasará de nueva a llena cada 28 días. La hora actual viene indicada por el puntero que se encuentra en el centro del reloj, así que será mediodía cuando este puntero se encuentre directamente sobre el sol. El jugador también puede pasar el cursor sobre el reloj, para consultar un mensaje con la hora.

SECCIóN 3-2: JUEGO GENERAL

La gran mayoría del juego se desarrolla en una pantalla completa. Por lo general, podemos examinar a personas, lugares y cosas con sólo pasar el cursor sobre ellos y cuando lo hacemos, aparece importante información sobre el objetivo en la ventana de mensajes. Cada descripción viene acompañada de un icono adecuado al tema.

Una vez examinados los seres vivos, aparecerá un nombre, una reacción al personaje, un nivel y el estado actual de las barras de salud y cansancio (figura 3-15). Si situamos el cursor sobre los seguidores del personaje, aparecerán los puntos de impacto y el cansancio exacto de los mismos, mientras que de los no seguidores



Figura 3-15

sólo aparecerá un porcentaje. El icono de la ventana de mensajes mostrará al personaje una imagen de los seguidores, pero para los no seguidores será suficiente una imagen de la raza objetivo, a menos que el personaje lance el hechizo de alineación de sentidos, porque si es así, aparecerá un icono de alineación. Además, si el personaje está merodeando, recibirá un informe sobre lo cerca que puede estar la criatura objetivo para detectar la presencia del personaje. Estos informes indican que la situación puede ser "Safe" (Segura) (el objetivo no es consciente de la presencia del personaje) o "Perilous" (Peligrosa) (el objetivo puede estar muy cerca para verle o escucharle).



Figura 3-16

Los objetos siempre presentan un nombre y un peso en piedras, así como otra información específica, como puede ser el daño que causan en combate. Por ejemplo, la figura 3-16 nos presenta los resultados de examinar al personal. De vez en cuando, la descripción de un objeto también puede proporcionar información adicional, como un indicador de cantidad (cuando el objeto es oro o munición) o también puede mostrar los efectos que causa el objeto cuando se utiliza, e incluso el daño que ha recibido el mismo objeto.

Una vez inspeccionado el paisaje, la ventana de mensajes mostrará su nombre y, si es indestructible, sus puntos de impacto. No todos los paisajes son dignos de mención, ni mucho menos, ¡sólo se mencionarán las características más interesantes del paisaje! Cuando se inspeccionan portales y contenedores podremos ver si están abiertos o cerrados.

Para simplificar la interacción con los alrededores, todos los objetos sobre los que el jugador pulsa el botón izquierdo del ratón han sido dotados de un comportamiento predeterminado. Por ejemplo, si pulsamos sobre una puerta, esta se abrirá, al igual que si pulsamos sobre un ser vivo, comenzaremos a hablar con él.

Del mismo modo, si pulsamos sobre un objeto, lo cogeremos; si pulsamos sobre un cofre o sobre una criatura muerta, cometeremos un robo y si pulsamos sobre un lugar, ordenaremos al personaje que se dirija a dicho lugar.

Sin embargo, existen algunas excepciones a este comportamiento predeterminado y son las siguientes:

Correr.

Si el jugador mantiene pulsada la tecla Control mientras pulsa sobre un lugar, su personaje saldrá corriendo hacia ese lugar, en vez de avanzar caminando. Otra posibilidad es que el jugador establezca una preferencia para correr siempre en el menú Options (Opciones) (sección 3-8). Hay que tener en cuenta que al correr se consumirán puntos de cansancio, si el personaje está en Modo combate.

Atacar.

Si el personaje está en Modo combate (figura 3-3), al pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre cualquier criatura no seguidora se lanzará un ataque, en lugar de intentar entablar una conversación amistosa. También se puede provocar un ataque sobre seguidores, puertas, cofres, etc., si mantenemos pulsada la tecla ALT, mientras se pulsa el botón izquierdo del ratón en Modo combate. Por último, si mantenemos pulsada la tecla Mayús mientras pulsamos el botón izquierdo del ratón sobre un objetivo, el personaje tendrá que quedarse quieto y atacar con el ataque de alcance de su arma, si esto fuera necesario y posible.



Figura 3-17

Arrastrar Objetos.

Si no está en Modo combate, un personaje puede arrastrar un objeto o un cadáver hacia sí mismo, si mantiene pulsada la tecla ALT mientras pulsa el botón izquierdo

del ratón sobre aquellos. El personaje debe encontrarse junto al objeto en cuestión, que entonces se moverá hacia el personaje. Esto es útil cuando tenemos que mover objetos que no se pueden colocar en el inventario, como por ejemplo, el comprometedor cuerpo de un enemigo que además, está mal situado, o cualquier objeto pesado que debamos quitar del camino de transeúntes demasiado curiosos.



Figura 3-18

Examinar Criaturas en Combate.

Si el personaje está en Modo combate, el jugador que pase el cursor sobre una criatura enemiga recibirá información útil en la ventana de mensajes. Esta pantalla proporciona un cálculo de las posibilidades que tiene el personaje de impactar en una criatura con su arma principal (figura 3-17). Si existe algún factor que reduzca estas posibilidades y el personaje puede alterarlo, aparecerá un icono que indique la existencia de esta reducción. En la figura 3-18 se muestran los posibles iconos que pueden aparecer en un mensaje de esa clase. Estos iconos, de izquierda a derecha, son: el peso (que nos dice si un personaje no tiene fuerza suficiente para empuñar el arma que tiene), el objetivo (que indica que el objetivo se encuentra fuera del alcance del arma), el ojo (que indica que el objetivo está fuera del alcance de la percepción del personaje), el muro (que indica que el objetivo está parcialmente oculto), la bombilla (que significa que el objetivo está poco iluminado) y la cruz roja (que nos informa de que el personaje sufre una herida que afecta a sus habilidades de combate).

Estorbo.

Si el personaje consigue un objeto suficientemente pesado como para subir el nivel de estorbo, el jugador recibirá un mensaje. Existen distintos niveles de estorbo, desde ligero a pesado, y todos los niveles provocan que el personaje se mueva con mayor lentitud, reduciendo progresivamente su velocidad. En los mayores niveles de estorbo, un personaje puede perder cansancio debido al transporte de un gran peso. El personaje no puede cargar un peso, en piedras, superior a su peso de carga, bajo ninguna circunstancia. (Consulte el Capítulo 2 para obtener la definición de este término).



Figura 3-19

SECCIóN 3-3: COMBATE

Es nuestro triste deber informarle de que el combate, para lo bueno y para lo malo, forma una parte esencial de la vida de Arcanum. Si surge la necesidad de dar a alguien o algo una buena zurra, el jugador puede iniciar el Modo combate en cualquier momento, si pulsa el botón Combate en la interfaz principal (figura 3-1). De este modo, el personaje se equipará con un arma y un escudo, si están disponibles, y adoptará una posición de combate. Si el personaje pulsa el botón izquierdo del ratón sobre una criatura mientras está en Modo combate, cualquier criatura que no sea seguidor del personaje, será atacada. Hay que tener en cuenta que determinados hechizos y habilidades se consideran acciones hostiles y utilizarlos contra seres vivos despertará un sentimiento violento en la criatura. Las respuestas poco sensatas (sección 3-5) también pueden desembocar en un altercado físico.

Las posibilidades de un personaje de golpear a su adversario cuando ataca, aparecen en la ventana de mensajes (figura 3-17). Estas posibilidades se basan principalmente en la habilidad del personaje con el arma que empuña. Por ejemplo, un personaje que utilice sus puños, o cualquier otra arma que no sea tecnológica o de alcance, se verá forzado a hacer uso de su habilidad tumulto. Cuando utilice un arma de alcance, el personaje tendrá que hacer uso de la habilidad disparar con arco. Si el arma de alcance seleccionada es tecnológica, el personaje necesitará la habilidad armas de fuego. Si el Modo de ataque seleccionado es el lanzamiento de un objeto, ya sea un puñal, una granada o un vegetal demasiado duro, tendrá que utilizar la habilidad lanzamiento.

Como opción predeterminada, todos los combates de Arcanum se desarrollan en tiempo real. Con esto queremos decir que generalmente, cuando un jugador ataca a sus adversarios, estos también lanzan un ataque. La velocidad de ataque viene

determinada por dos factores, que son la estadística de velocidad del atacante y el factor de velocidad de su arma. Estos dos valores se utilizan conjuntamente para determinar la velocidad de ataque general. Cuanto mayor sea la velocidad, más rápido se animará el personaje y más ataques realizará en una determinada cantidad de tiempo. Sin embargo, debemos recordar que determinados hechizos y condiciones, como estorbo, pueden reducir en gran medida la estadística de velocidad de una criatura, reduciendo de forma importante su velocidad de ataque.



Figura 3-20

Si el combate en tiempo real resulta poco práctico, el jugador puede cambiarlo a un modo basado en los turnos, pulsando la barra espaciadora. Si lo hace, aparecerá una barra de puntos de acción por turnos sobre la tabla de teclas de acceso rápido (figura 3-19). El personaje consigue tantos puntos de acción como puntos de velocidad posee. Los puntos de acción disponibles aparecen en verde. Al caminar se gastan 2 puntos de acción por cada baldosa, mientras que si corremos sólo gastaremos 1 punto de acción por baldosa. Pero, mientras que caminar no es demasiado agotador, ¡correr puede ser terrible para el cansancio! Los ataques con armas cuestan una cantidad de puntos de acción inversamente proporcional a la velocidad del arma, así que las armas más rápidas cuestan menos puntos de acción. Otras acciones realizadas en combate, como el lanzamiento de hechizos y el uso de habilidades, también cuestan un determinado número de puntos de acción.

En la figura 3-20, podemos ver cómo el jugador ordena a su personaje que camine una distancia de dos baldosas. Observe cómo los cuatro últimos puntos de acción del personaje se han vuelto naranjas, proporcionando una idea del coste que supone ir a ese lugar. El jugador también puede decidir que quiere gastar más puntos de acción que los que tiene disponibles el personaje, para superar a propósito la barra del personaje. Los puntos de personaje gastados de esta manera aparecen en rojo (figura 3-21) y por hacer esto, el personaje puede sufrir un gran gasto de cansancio.

Si el jugador pulsa sobre un lugar en el Modo combate por turnos, el personaje caminará hasta llegar a dicho lugar o hasta quedarse sin puntos de acción, ya que



Figura 3-21

el personaje se detendrá y acabará su turno. Si el jugador pulsa sobre un objetivo para lanzarle un ataque, todos aquellos puntos de acción gastados, una vez terminados los disponibles para ese turno se descontarán de su cansancio. De manera que, si a un personaje le quedan 2 puntos de acción e intenta llevar a cabo un ataque que cuesta 5 puntos, deberá gastar los 2 puntos que le quedan, además de ceder 3 puntos de cansancio... pero, podrá realizar el ataque.

El turno del jugador finaliza cuando se queda sin puntos de acción o cuando pulsa el botón End Turn (Fin del turno) que aparece en la parte derecha de la barra de puntos de acción. Entonces, llegará el turno del resto de criaturas implicadas en el altercado, antes de que vuelva a llegar el turno del jugador.

No importa si el combate se desarrolla en tiempo real o en un modo por turnos, en cualquier caso, el daño causado a una criatura aparecerá en globos de texto que flotan sobre su cabeza. El daño causado al personaje del jugador aparece en rojo, mientras que el daño causado a otra criatura aparece en blanco. Si el personaje resulta envenenado, la información aparecerá en la ventana de mensajes y el indicador de puntos de impacto pasará de rojo a verde. El nivel de veneno también se mostrará en el indicador.

De vez en cuando, cualquier criatura implicada en un combate puede lograr un impacto crítico, un golpe excepcional. Tales golpes causarán un daño adicional al objetivo o quizás, dañen el equipamiento del objetivo. Esta información aparece en los globos de texto que se encuentran sobre la cabeza del objetivo. Si el jugador consigue un impacto crítico, sus seguidores pueden hacer un comentario que muestre su sobrecogimiento ante tal habilidad. Si el personaje del jugador resulta gravemente herido por un impacto crítico, este entrará a formar parte del diario del jugador, en su sección Muertes y heridas.

Por supuesto, una criatura también puede cometer un fallo crítico, que podría causarle daños a sí mismo o a su equipo. El efecto de un fallo crítico depende completamente del arma utilizada, ya que con una espada no se cometerá el mismo fallo que con

una barra Tesla. Los fallos críticos aparecen en los globos de texto que se ven sobre la cabeza del atacante. Si el personaje comete un fallo crítico, sus seguidores pueden hacer mordaces comentarios sobre la aparente falta de habilidad. Cualquier efecto secundario grave derivado de tal fallo, aparte de ser motivo de vergüenza, entrará a formar parte del diario del jugador, en la sección Muertes y heridas.

Por supuesto, una criatura también puede cometer un fallo crítico, que podría ocasionarle daños a sí mismo o a su equipo. Los fallos críticos dependen del arma utilizada, ya que con una espada no se cometerá el mismo fallo que con una barra Tesla. Los fallos críticos aparecen en los globos de texto que se encuentran sobre la cabeza del atacante. Si el jugador comete un fallo crítico, sus jugadores pueden realizar comentarios sobre su aparente falta de habilidad. Cualquier efecto serio entrará a forma parte del diario del jugador, en la sección Muertes y heridas.

El jugador también puede optar por la realización de un "Called Shot" (Disparo electivo), que apunte deliberadamente a la cabeza, brazos o piernas de la víctima deseada. Los disparos electivos son más difíciles de realizar que los ataques normales, ya que las oportunidades son menos y por ello, se incurre en penalizaciones. Sin embargo, un disparo electivo que impacte en el objetivo tiene muchas posibilidades de éxito y cuando se realiza un ataque tan importante, el juego utiliza una tabla especial para calcular el daño, que depende de la localización de la herida. Los disparos electivos a la cabeza tienen grandes posibilidades de dejar inconsciente al adversario, mientras que los disparos a los brazos y a las piernas pueden lisiar a la criatura. Para proteger esas zonas, es necesario portar una armadura que proteja de esos ataques, así que siempre es buena idea llevar casco, guantes y botas.

<,> -- Ataques que serán disparos electivos a la cabeza (<Coma>)
<.> -- Ataques que serán disparos electivos a los brazos (<Punto>)
</>-- Ataques que serán disparos electivos a las piernas (<Barra inclinada>)

La experiencia se concede al personaje del jugador por conseguir golpear con éxito a su objetivo y además, se concede una pequeña cantidad de experiencia por eliminar al objetivo. Puede ocurrir que un personaje no mate a ninguna criatura y consiga mantener el mayor nivel de la partida, aunque el personaje debe evitar en la medida de lo posible el uso de armas que afectan al cansancio, para dejar inconscientes a los adversarios centrados en su destrucción. Existen algunas criaturas a las que no se puede dejar inconscientes, como por ejemplo, los muertos vivientes, así que lo más sensato, si no se quiere acabar con ellas, es huir de dichas criaturas o inmovilizarlas.



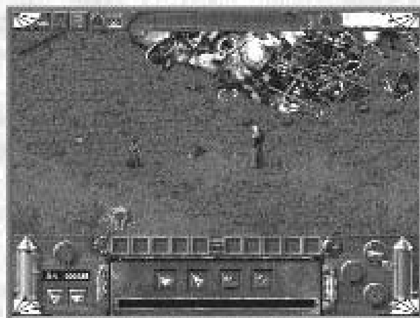


Figura 3-22

SECCIóN 3-4: ROBO

Con la combinación correcta de estadísticas y habilidades, el jugador controlado por nosotros mismos puede vivir una carrera de robos, asaltos y toda clase de hurtos en el mundo de Arcanum. Los cierres de innumerables puertas, ventanas y arcones no supondrán ningún obstáculo a un ladrón bien entrenado y equipado.

Todas las Habilidades activas disponibles para los ladrones se pueden encontrar en la ventana de habilidad, a la que se puede acceder, si pulsamos el botón habilidad (figura 3-22). Los tres primeros botones de esta ventana de habilidad representan las habilidades más valoradas por las clases criminales de Arcanum. Estos botones de habilidad son los siguientes:

Merodear.

Este botón introducirá al personaje en un Modo de avance sigiloso. Un personaje que avance con sigilo reduce el alcance de la percepción de cualquier criatura que le busque. Esto significa que cuanto mayor sea la habilidad del personaje, más cerca podrá pasar de criaturas hostiles sin que le ataquen o adviertan su presencia. El personaje puede examinar a la criatura mientras merodea, para comprobar lo cerca que puede llegar a estar, sin ponerse al descubierto.

Mientras no se mueve, el personaje utilizará la habilidad merodear para mantenerse oculto y agachado en un escondite. Mientras está en movimiento, el personaje utiliza esta habilidad para desplazarse en silencio y de puntillas. Un merodeador intentará mantenerse oculto en las sombras y en zonas poco iluminadas mientras se mueve, pero, por supuesto, el jugador puede obligar al personaje a acceder a zonas iluminadas, si fuera necesario. Recuerde que la iluminación influye en las posibilidades de ser descubierto, al igual que ocurre con las armaduras.

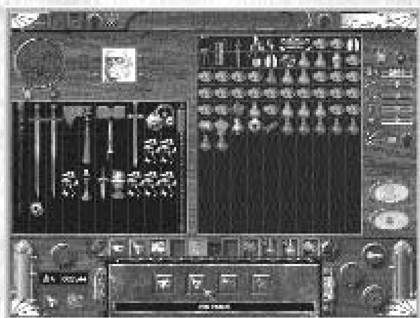


Figura 3-23

Mientras un personaje se encuentra merodeando, sus seguidores también intentarán hacer lo mismo. Sin embargo, el jugador debería saber que muchos seguidores no dominan el arte de merodear y que si alguien del grupo es descubierto, este será atacado por criaturas hostiles. Por esta razón, ¡el mejor merodeador suele ser un merodeador solitario!

Carterista

Al pulsar este botón aparecerá un cursor de objetivo. Para indicar su "objetivo", el jugador pulsa el botón izquierdo del ratón y para cancelar la acción, pulsa el botón derecho. Una vez seleccionado el objetivo, el jugador accederá a una interfaz de robo (figura 3-23), que es muy parecida a una interfaz de trueque, ¡sólo que mucho más barata! El inventario de objetivos aparece en la parte izquierda y el jugador puede utilizar los botones de la parte superior izquierda para trasladar los objetos del objetivo (figura 3-24) a sus objetos (figura 3-23), y viceversa.

Para robar un objeto, el jugador traslada el objeto deseado desde el inventario de su objetivo al suyo propio. Para colocar un objeto, ¡el jugador sólo tiene que cambiarlo de su inventario al del objetivo! Al hacer esto, el jugador intenta decir que quiere realizar la acción. Si en algún momento cambia de opinión, puede pulsar en la ventana circular para cancelar la interfaz de robo. Tan pronto como se finalice la transferencia, el personaje avanzará hacia el objetivo e intentará llevar a cabo la acción, con toda la tranquilidad posible. El jugador puede tener éxito o fracasar en el robo dependiendo de muchos factores (habilidad del personaje, percepción de la víctima, tamaño del objeto, etc.). Si fracasa por un gran margen, o sobre todo, si sufre un grave fracaso, el objetivo notará las intenciones de robo y podría atacar al personaje como represalia.

Recuerde que es más difícil robar objetos grandes que objetos pequeños y es mucho más difícil robar o colocar objetos empuñados que objetos transportados, de manera

que a estos robos se les aplica una importante penalización. Sin embargo, existe una importante bonificación si el objetivo no advierte la presencia del personaje, así que, acercarse a hurtadillas al objetivo es de gran ayuda y además, robar a las criaturas que duermen es incluso más fácil.

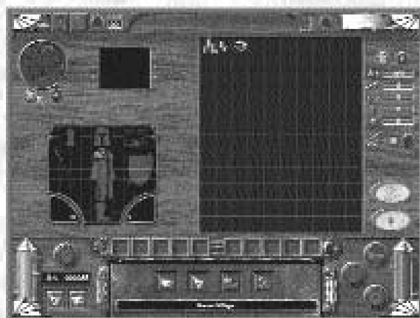


Figura 3-24

Desmantelar trampas.

Cuando el intrépido jugador pulsa este botón, aparece un cursor de objetivo, con el que el jugador señala una trampa que debe desmantelar su personaje (figura 3-25). El personaje caminará hacia el objeto trampa o el lugar manipulado e intentará desmantelar la trampa. Si tiene éxito, la trampa queda desmantelada y desaparece, pero, si no tiene éxito, el personaje puede activar la trampa.

Abrir cerraduras.

La capacidad de abrir los cierres de puertas, ventanas y cofres es otra habilidad muy valorada por los ladrones. Para abrir un cierre, un personaje debe poseer ganzúas de algún tipo (figura 3-26). Para utilizar estas ganzúas, el jugador debe introducirlas en la caja de uso de la interfaz del inventario (figura 3-27) o utilizarlas directamente desde la tabla de teclas de acceso rápido. Una vez que las ganzúas están en uso, el jugador dispondrá de una cursor de objetivo, que se utilizará para señalar puerta, ventana o cofre que el jugador desea abrir (figura 3-28). Una vez seleccionado el objeto que deseamos abrir, el personaje caminará hacia el mismo e intentará abrir la cerradura. Sea sensato a la hora de emplear esta habilidad y no olvide que a la buena gente de Arcanum rara vez le hace gracia encontrar a un futuro ladrón abriendo las cerraduras de sus ventanas, puertas o cofres. Alguna gente lanzará una advertencia al ladrón, pero otra simplemente atacará sin piedad.



Figura 3-25

La única habilidad pasiva valorada por los ladrones es localizar trampas. Esta habilidad está continuamente en uso, al igual que la electrodinamo calcula continuamente la posibilidad de que un personaje advierta la presencia de una trampa en el objeto que está a punto de utilizar o en el lugar al que está a punto de entrar. Si el personaje advierte la trampa, esta aparece en pantalla, junto con un mensaje y, de este modo, el personaje evitará utilizar el objeto o acceder al lugar (figura 3-25). Si el personaje no advierte esta trampa, desaparecerá cuando utilice el objeto o acceda al lugar.

En el juego, existen diferentes clases de trampas, la mayoría de las cuales están clasificadas por el tipo de daño que causan. Las trampas pueden disparar flechas o balas, pueden explotar o conmocionar al personaje que tenga la desgracia de activarlas. Algunas son estrictamente mecánicas, como la clásica trampa de pinchos, y causan un daño completamente normal. Algunas trampas son de naturaleza mágica y cuando se activan lanzan un hechizo al personaje. Las trampas mágicas no se pueden desactivar con los medios normales, sino que debe hacerse mediante la magia.



Figura 3-26



Figura 3-27

Una vez que se advierte la presencia de una trampa, el personaje debe intentar desactivarla con ayuda de la habilidad desmantelar trampas, siguiendo el procedimiento descrito anteriormente. Si no, se puede optar por hacer estallar la trampa, ya sea utilizando el objeto u obligando al personaje a caminar sobre la trampa. Generalmente, el personaje evitará acercarse a un lugar donde haya una trampa, pero si esta se encuentra en el único camino que puede seguir el personaje, la trampa se activará sin más remedio.

La última habilidad que poseen los ladrones es el saqueo, para el que no se necesitan habilidades especiales. El saqueo consiste en el traslado de objetos, ya sean de un arcón, un cadáver, un montón de trastos o cualquier otro contenedor. Si pulsa sobre un contenedor o un cadáver durante el transcurso del juego, el personaje caminará hacia el objeto y lo sustraerá. También aparecerá una interfaz de saqueo (figura 3-29), bastante parecida a la interfaz de robo descrita anteriormente, la única diferencia



Figura 3-28

es que los objetos en cuestión se transfieren inmediatamente y no se necesita ninguna habilidad. En esta interfaz también aparece un botón Take All (Coger todo) en la parte superior, que sirve para transferir todo el inventario del adversario, con objetos empuñados o no, al inventario propio. Debemos recordar que mientras saquea cadáveres, un jugador sensato no debe dejar de comprobar los objetos empuñados. La espada que perteneció a un enemigo muerto puede ser el mejor premio de todos.

SECCIóN 3-5: INTERACCIóN SOCIAL

hora que ya hemos tratado a fondo los aspectos antisociales de la vida en Arcanum, pasaremos a ocuparnos de temas más agradables. ¡Unas buenas relaciones sociales son un importante aspecto del desarrollo del personaje en el juego! Ningún jugador podrá llevar a cabo las aventuras únicamente mediante robos y asesinatos. En algún momento, todos deberemos interactuar con habitantes de muchas ciudades y fortificaciones y para que cada una de estas relaciones sea agradable, el jugador dispone de una gran variedad de interfaces y habilidades.

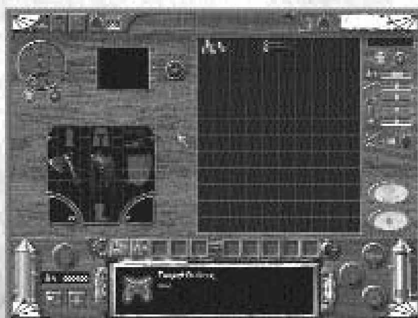


Figura 3-29

Diálogo

La forma principal de interacción de Arcanum es el diálogo (figura 3-30). El diálogo se entabla fuera del modo combate, al pulsar el botón izquierdo del ratón sobre la criatura con la que deseamos conversar. Si esta criatura es capaz de mantener una conversación, puede comenzar a dialogar con el personaje. Y además, si la criatura puede ofrecer algo más que un saludo o un vil insulto, aparecerá una interfaz de diálogo. Durante la conversación, las respuestas de la criatura con la que hablamos aparecerán sobre su cabeza y las posibles respuestas del personaje aparecerán en una ventana en la mitad inferior de la ventana isométrica. El jugador debe seleccionar una de estas respuestas para continuar la conversación y la respuesta de la criatura dependerá de nuestras palabras. La conversación finaliza cuando el jugador se ha cansado de hablar y selecciona una expresión de cierre o cuando la criatura objetivo toma una decisión parecida.

Esta interfaz aparentemente simple oculta un modelo de conversación terriblemente complejo. Las respuestas del jugador se someten a un filtro y no todas están disponibles para cualquier personaje. Generalmente, para dar determinadas respuestas se necesita un mínimo (o máximo) de inteligencia, pero cualquier otra habilidad o característica también puede servir de filtro para una respuesta. Por ejemplo, algunas veces se le presenta una frase al jugador porque tiene un objeto concreto en el inventario, ha escuchado un determinado rumor o ha emprendido una determinada misión.



Figura 3-30

Según la respuesta seleccionada, la criatura puede cambiar la reacción que le provoca el personaje o, también puede lanzar un ataque físico, si se le ha insultado. Por suerte, el jugador siempre podrá ver la reacción de la criatura en la ventana de mensajes que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. ¡Esta ventana proporciona un práctico indicador del éxito que tiene el personaje haciendo amigos en lugar de enemigos!

Una situación de diálogo también es la circunstancia en la que la habilidad pasiva de persuasión de un personaje entra en juego. Muchas de las respuestas del jugador intentan engatusar a la criatura para que lleve a cabo una acción o intentan convencer a un objetivo de que el jugador dice la verdad. En cada uno de estos casos, se controla la habilidad de persuasión del personaje. El personaje necesitará un gran nivel de persuasión para convencer a las criaturas para que lleven a cabo acciones, que generalmente, van contra su naturaleza... o su buen juicio.



Trueque

Mediante el diálogo se pueden realizar trueques, que es la manera que tiene el jugador de comprar y vender artículos, además de ser la oportunidad de apostar para conseguir objetos. La interfaz de trueque (figura 3-31) es parecida a las interfaces de robo y saqueo, ya descritas en la sección anterior y en la sección 3-1, de la pantalla de inventario personal. En la interfaz de trueque aparecen los objetos transportados y empuñados tanto por el personaje como por el objetivo y podemos intentar comprar los objetos del objetivo o apostar por ellos, así como vender nuestros objetos al objetivo.

Cuando el jugador pase el cursor sobre cualquier objeto del inventario de la criatura objetivo, esta le dirá el precio del artículo y si ese objeto en cuestión está en venta. Si el jugador coge el objeto y lo traslada al inventario del personaje, indica un deseo de comprar el objeto y su disposición a pagar la cantidad de monedas solicitada.



Figura 3-31

Del mismo modo, cuando el jugador pase el cursor sobre su propio inventario, el objetivo desvelará la cantidad que está dispuesto a pagar por el objeto o mostrará falta de interés por el artículo. Si el jugador mueve el objeto sobre el inventario de la criatura, quiere decir que desea venderlo y que aceptará la cantidad de monedas ofrecida. ¡Debemos tener en cuenta que no todas las criaturas quieren comprar todos los objetos que haya disponibles en el mundo! Muchos compradores sólo están interesados en objetos de una clase concreta, como armas o aparatos mágicos.

Durante un trueque, entra en juego la habilidad de regateo de un personaje. Cuanto mayor sea la habilidad de regateo del personaje, mejores precios conseguirá, es decir que venderá por una cantidad de monedas mayor y comprará por un precio inferior.

Por supuesto, hay otros factores que también influyen sobre los precios, como puede ser la reacción del vendedor ante el personaje o el margen de ganancia del vendedor en todos los objetos. Pero el factor decisivo es el regateo, que además es el único factor que está completamente bajo el control del jugador. Si los precios parecen demasiado elevados, habría que considerar la posibilidad de aumentar la habilidad de regateo. Además, si el personaje entrena para mejorar esta habilidad, podrá ver el margen de beneficio de la criatura en todos los objetos y tendrá la oportunidad de comprar y vender objetos que, en otras ocasiones, la criatura no vendería. Además de los sueños de maravillosas batallas y osados robos, el jugador debería considerar el valor de esta humilde habilidad.



Figura 3-32

Apostar es otra habilidad que se aparece en el contexto de la interfaz de trueque. Un jugador atrevido puede arrastrar un objeto que desee a la caja de juego que se encuentra en la parte derecha de la interfaz (figura 3-32) y si la caja se vuelve roja, la criatura se negará a apostar por el objeto. Esto puede ocurrir si el rango del personaje es demasiado bajo, si la criatura no está interesada en vender el objeto o, si el personaje no tiene suficiente dinero para cubrir la apuesta. Si un mercader se niega a apostar por un objeto, el jugador debe comprar más habilidad de juego, buscar entrenamiento adicional o reunir más dinero antes de lanzar el dado.

A la inversa, si la caja se vuelve verde, la criatura en cuestión hará una oferta de monedas al personaje. Cuando el jugador deja el objeto en la caja de juego, este comienza inmediatamente. Si el jugador gana, su personaje obtiene gratis el objeto. Si gana la criatura, esta conserva el objeto y gana el número de monedas apostado por el personaje.



Apostar es una buena manera de conseguir objetos que, de otro modo, el personaje no podría permitirse, ya que si tiene suficiente dinero para comprar cualquier objeto, podrá apostar por varios objetos seguidos, ¡hasta que pierda! Por supuesto, todos los jugadores deben asumir ciertos riesgos, ya que un jugador puede acabar un romance con la señora Suerte, sin dinero ni objetos que compensen sus molestias.

Un trueque también puede cambiar la reacción que una criatura muestra ante un personaje. Si la criatura obtiene un buen beneficio de las compras y ventas del personaje, esta reacción puede mejorar. Pero, como a nadie le interesa demasiado la pobreza, la reacción de una criatura ante cualquier personaje podría caer si las pérdidas por apuestas aumentan demasiado. Un jugador sensato sabrá cuando tiene que dejar de apostar y cambiará de compañero de apuestas antes de que su puntuación actual se convierta en un enemigo de por vida.



Figura 3-33

Curación

Mediante el uso de la habilidad de curación, un personaje podría curarse a sí mismo y a los demás, sin recurrir a la magia o la tecnología. Cuando se utiliza una venda o un botiquín, el jugador dispone de un cursor de objetivo, que puede pulsar sobre el propio personaje o cualquier otra cosa viviente (figura 3-33). Una vez dada esta orden, el personaje caminará hacia la criatura y utilizará la habilidad de curación sobre la misma. Si el uso de la habilidad tiene éxito, el objetivo recupera algunos puntos de impacto. Si se tiene un éxito crítico, la herida también se curará. Mientras que si el uso fracasa, no ocurre nada, pero un fallo crítico sólo ocasionará un gasto de vendas extra.



Seguidores

Un personaje puede conseguir seguidores en cualquier momento de la partida y éstos pueden ser tanto voluntarios como todo lo contrario. Los seguidores voluntarios suelen optar por la compañía del personaje tras mantener con el mismo una conversación sobre cualquier tema, en la que se pueden desvelar intereses y objetivos comunes. Los seguidores involuntarios se pueden conseguir mientras se está en una misión, mediante el uso de hechizos de la Universidad de Evocación o mediante la creación de un autómata. Sólo se tiene en cuenta a los seguidores voluntarios a la hora de calcular el número máximo de seguidores permitidos por la estadística de carisma del personaje (consulte la sección "Estadísticas derivadas" del capítulo 2).

Por supuesto, es lógico pensar que no todos los personajes controlados por el sistema pueden seguir al personaje y además, muchos de aquellos que puedan, pueden optar por no hacerlo, según la reacción que tengan ante la belleza, el nivel, la alineación, la inteligencia, la reputación y muchos otros factores del personaje. Algunos seguidores disponen de una agenda propia y pueden seguir al personaje únicamente porque quieren viajar a un determinado lugar o lograr un determinado fin, de manera que, de vez en cuando, estos personajes pueden molestar a nuestro personaje para lograr su propio fin. Por último, los seguidores pueden abandonar el grupo por voluntad propia, especialmente si no se han cumplido sus fines, si el personaje del jugador sufre un cambio en la alineación o lleva a cabo una acción que el seguidor considera repelente. Generalmente, pero no siempre, el seguidor avisará a su líder antes de tomar una decisión tan importante.

Todos los seguidores de un personaje aparecen en la barra del seguidor (figura 3-34). También podemos ver el retrato del seguidor, así como sus barras de salud y cansancio. Para comenzar una conversación puede pulsar el retrato de la barra del seguidor o sobre el mismo seguidor. Para ocultar la barra del seguidor podemos utilizar el botón alternar vista que se encuentra en la parte inferior de la lista de seguidores. Muchos jugadores optarán por mantener a la vista la barra del seguidor durante el combate, ya que es de gran utilidad para vigilar la salud de los compañeros de armas. Si el personaje tiene más seguidores de los que pueden aparecer en una columna, el jugador puede desplazar la lista hacia arriba o hacia abajo con los controles que aparecen a cada lado del botón Alternar vista.

De vez en cuando, los seguidores anularán la capacidad de su líder para utilizar determinadas habilidades. Esto ocurre si el personaje utiliza Pick Lock (Abrir cerradura) o Disarm Trap (Desmantelar trampa) y cualquiera de sus seguidores goza de un rango superior en esa habilidad. Si ocurre esto, el seguidor se ofrecerá a realizar la tarea en lugar del personaje. Para impedir este comportamiento, el personaje puede mantener pulsada la tecla CTRL mientras pulsa sobre la cerradura



Figura 3-34

o la trampa o también puede configurar la opción adecuada para evitar este comportamiento en general (consulte la sección 3-8 para obtener información sobre las Opciones del juego).

Los seguidores no privan al jugador de puntos de experiencia, a excepción de la experiencia obtenida por cada golpe lanzado en combate, ya que el jugador no recibe los puntos derivados del mismo. Cualquier muerte causada por un seguidor se considera logro del personaje del jugador, de manera que este puede conseguir una bonificación de experiencia o sufrir cualquier cambio de alineación que pueda derivarse de la acción. Además, si el personaje del jugador sube de nivel, todos sus seguidores lo hacen también. Los seguidores emplearán sus puntos de personaje siguiendo un plan de autonivel ideado por ellos mismos.

Debemos tener en cuenta que, a menudo, algunos personajes controlados por el sistema no ven con buenos ojos a algunos seguidores, especialmente a aquellos creados con hechizos de evocación. Algunos personajes controlados por el sistema podrían negarse a conversar e incluso podrían estar suficientemente aterrorizados como para lanzar un ataque o también, podrían salir corriendo, antes que enfrentarse a tal séquito demoníaco. Para poder tratar con esta gente, debemos deshacernos de estos seguidores o hacerles esperar en algún lugar.

Si está comerciando con un seguidor controlado por el sistema y tiene más seguidores con los que puede comerciar, verá unas flechas a cada lado del retrato del personaje. Estas flechas se desplazarán por todos los seguidores. Esta característica le permite facilitar el comercio con todos los seguidores. Los seguidores con los que no pueda comerciar (p. ej., un perro) no aparecerán mientras se desplaza por la lista de seguidores.

Al igual que ocurre cuando comercia con seguidores, cuando se encuentre examinando la hoja de un seguidor y tenga más seguidores, podrá desplazarse por todas las hojas con las flechas que aparecen cerca de la parte superior de su retrato.

Esta característica simplifica la comparación de las habilidades del seguidor.

Emitir mensajes

Alguna que otra vez, un jugador puede optar porque su personaje emita mensajes sin utilizar la interfaz de diálogo normal. Por ejemplo, en un momento determinado es posible que queramos dar órdenes a un seguidor en concreto o a todos los seguidores a la vez, o incluso es posible que deseemos hablar con otro jugador cuando estamos jugando en "Modo multijugador" (consulte el capítulo 5 para obtener más información). Para emitir un mensaje de este tipo, el jugador debe pulsar la tecla Intro, escribir lo que desee decir y por último, volver a pulsar la tecla Intro. De este modo, el mensaje escrito aparecerá en forma de globo de texto sobre la cabeza del personaje y todo aquel que se encuentre cerca podrá verlo.

Entre las órdenes que se pueden dar a un seguidor se incluyen las siguientes:

Leave (Abandonar): expulsa del grupo a un personaje controlado por el sistema.
Wait (Esperar): ordena a un personaje controlado por el sistema que espere durante un rato en el lugar donde se encuentra.
Come / Follow (Avanzar, o seguir): ordena a un personaje controlado por el sistema que siga al personaje del jugador.
Stay Close / Close (Permanecer cerca): ordena a un personaje controlado por el sistema que siga al personaje a menor distancia.
Spread Out / Spread (Desplegarse): ordena a un personaje controlado por el sistema que siga al personaje del jugador a mayor distancia.
Attack (Atacar): ordena a un personaje controlado por el sistema que ataque al objetivo seleccionado por el personaje del jugador.
Walk (Caminar): ordena al personaje controlado por el sistema que camine hacia un lugar determinado.
Back Off (Retroceder): ordena a un personaje controlado por el sistema que deje de atacar al objetivo.

Si para dar la orden es necesario un objetivo, el jugador debe pasar el cursor por encima de uno antes de pulsar la tecla Intro.

Para dar una orden a un seguidor concreto, hay que comenzar el mensaje con su nombre. Para ordenar a un seguidor llamado Virgil que permanezca cerca del personaje mientras se adentra en una zona peligrosa, debe escribir "Virgil stay close" (Virgil permanece cerca) (figura 3-35). Si el seguidor escucha la orden, la reconocerá (figura 3-36). En general, un seguidor debe encontrarse en la misma pantalla que el personaje del jugador para escuchar y reconocer la orden.



Figura 3-35

Algunas órdenes se pueden comenzar con el signo numérico #, para darlas a todos los seguidores a la vez. Estas órdenes son las siguientes:

#Caminar
#Atacar
#Permanecer cerca
#Desplegarse
#Retroceder

Además, se han asignado teclas de acceso rápido para dar órdenes a todos los seguidores. Estas teclas son las siguientes:

<F1> "Caminar": ordena a un seguidor (o seguidores) que camine hacia un lugar concreto.
<F2> "Atacar": ordena a un seguidor que ataque al objetivo seleccionado.
<F3> "Permanecer cerca": ordena a un seguidor que siga al personaje a menor distancia
<F4> "Desplegarse": ordena a un seguidor que siga al personaje a mayor distancia
<F5> "Retroceder": ordena a un seguidor que deje de atacar al objetivo.

Por ejemplo, la orden "#Permanecer cerca" ordenará a todos los seguidores, que permanezcan cerca del jugador en una zona peligrosa. ¡Es muy útil si el personaje dispone de muchos seguidores!





Figura 3-36

Por último, algunos de estos mensajes se utilizan sobre otro personaje jugador o también puede utilizarlos otro personaje jugador. Para hacer esto, el jugador debe pulsar sobre el objetivo y escribir:

Join (Unirse): el personaje jugador seleccionado como objetivo, se une al grupo.
Disband (Disolverse): destierra al personaje jugador del grupo.

Además de estas órdenes de emisión, puede pulsar el botón derecho del ratón sobre la barra del seguidor para ver un menú de órdenes desplegable, desde el que puede dar órdenes directas al seguidor. Debemos recordar que para dar dos órdenes del menú (caminar y atacar) necesitamos un objetivo concreto. Puede pulsar el botón derecho del ratón en cualquier momento para cerrar este menú o el modo de selección de objetivo. También hay que tener en cuenta que las órdenes no están disponibles en todo momento, como ocurre con la orden Inventory (Inventario) para los seguidores que no pueden hacer trueques. Las órdenes que estén inactivas aparecerán borrosas.

Consulte el capítulo 5 para obtener más información sobre los grupos compuestos únicamente de personajes jugadores.



SECCIóN 3-6: MAGIA

La magia y la tecnología son los dos poderes fundamentales de Arcanum y de las dos, la magia es mucho más antigua y más respetada en el ámbito universal. Hasta hace unas pocas décadas, la magia era la fuerza predominante y su poder y utilidad sobrepasaban con mucho a los míseros aparatos que se hicieron pasar por logros científicos. Sin embargo, en la actualidad, la magia se ve envuelta en luchas para competir por la aceptación de la gente de Arcanum, ya que la tecnología avanza a pasos agigantados. Esto no quiere decir que la magia sea débil, ¡sino todo lo contrario! La magia aún puede provocar efectos que están fuera del alcance de la tecnología, como por ejemplo, hechizos de teletransporte y evocación. Pero, la primacía absoluta de la magia en Arcanum es ahora cosa del pasado; el antiguo arte del hechizo tiene un hermano pequeño denominado disciplinas tecnológicas y la rivalidad entre estos hermanos es muy profunda.



Figura 3-37

Acceder a los hechizos

Para acceder a los hechizos comprados para el personaje, el jugador puede pulsar el botón Spell (Hechizos) que se encuentra en la interfaz principal del juego (figura 3-37). Al hacerlo, sobre la ventana de mensajes aparecerá una ventana de hechizos, en la que el jugador tendrá a su disposición una fila de botones que representan las distintas universidades y que además, tienen ranuras para los hechizos de cada universidad. Si el personaje conoce cualquier hechizo de una universidad concreta, el botón de esta universidad aparecerá activo y de color. Si no es así, aparecerá como un botón borroso y sin ninguna característica especial y no se podrá pulsar.

Si el jugador pulsa un botón de universidad activo, aparecerán los hechizos de dicha universidad que conozca su personaje (figura 3-38). Por lo menos una de las ranuras,

y como mucho las cinco, aparecerán con un icono de hechizo en su interior. Estos iconos se pueden arrastrar a la tabla de teclas de acceso rápido para acceder a ellos rápida y eficazmente en una situación de emergencia.



Figura 3-38

Lanzar hechizos

Para lanzar un hechizo concreto, el jugador puede pulsar el icono del hechizo en la ventana de hechizos (figura 3-39). Si el hechizo no necesita un objetivo, se podrá lanzar inmediatamente. Por su parte, para lanzar el hechizo Entangle (Enredar) será necesario seleccionar una víctima, por lo que el jugador dispondrá de un cursor de selección de objetivo y tendrá que pulsar sobre el objetivo del hechizo (figura 3-40). Si se mantiene pulsada la tecla Mayús mientras se pulsa sobre un hechizo, este se lanzará automáticamente sobre nosotros mismos, acción que resulta muy útil a la hora de utilizar hechizos de curación en combate.



Figura 3-39



Figura 3-40

Una vez lanzado el hechizo, el personaje paga su precio en cansancio. Si este se ve reducido a 0 o incluso baja más, el personaje se desmayará y permanecerá inconsciente hasta que vuelva a conseguir un simple punto de cansancio. Un lanzamiento descontrolado de hechizos puede resultar peligroso en combate, ya que aquél que lance el hechizo puede resultar dañado no sólo por sus propios hechizos, sino también por aquellos lanzados por su adversario, de modo que, su cansancio se verá gravemente afectado. Un mago derrotado, generalmente cae al suelo inconsciente.

Mantener hechizos

Si hubiera que mantener el hechizo lanzado de alguna manera, su icono aparecería en la barra de mantenimiento de hechizos del jugador (figura 3-41). La inteligencia limita el número de hechizos que un personaje puede mantener a la vez (consulte el Capítulo 2. Hechizos). Los hechizos activos consumen cansancio continuamente y cuando este cae a 0 o incluso más, estos hechizos desaparecen inmediatamente de la barra de mantenimiento de hechizos y el personaje pierde la consciencia. Para detener un hechizo activo, el jugador puede pulsar sobre su icono en la barra de mantenimiento en el momento que lo desee.

Pergaminos de hechizos

Durante el transcurso de la partida, el personaje puede encontrar alguna que otra vez un pergamino con un hechizo. Si el personaje tiene al menos una inteligencia de 5, este hechizo se puede lanzar de una de las siguientes dos maneras: el jugador puede acceder a la pantalla del inventario personal y dejar el pergamino en la caja de uso o puede colocar el pergamino en la tabla de teclas de acceso rápido para utilizarlo desde ahí. En cualquier caso, el hechizo se lanza como se describió antes, siendo el personaje quién lo lanza, salvo que el pergamino proporcione la energía necesaria para el coste de cansancio del hechizo y esta se consuma en el proceso.

Si hay que mantener el hechizo de alguna manera, se utiliza un ciclo de cansancio y después se agota. Así que, un pergamino Hellgate (Puerta del infierno) seguramente daría lugar a un demonio, que posiblemente estaría bajo el control del jugador durante un tiempo, pero este mismo demonio sólo tardaría un minuto en regresar a los infiernos.



Figura 3-41

Maná de los objetos

Algunos objetos gozan de la valiosa propiedad de proporcionar maná a un lanzador de hechizos. Si un mago empuña estos objetos mientras lanza un hechizo, éstos proporcionarán maná dedicado a mitigar el coste de cansancio del hechizo, además de reducir cualquier coste de mantenimiento posterior. Sin embargo, una vez que un objeto se queda sin maná, el mago debe equilibrar el coste de cansancio restante. Con el tiempo, estos objetos recuperarán el maná lentamente, al igual que ocurre con un ser vivo. El jugador puede consultar el maná que le queda disponible en el objeto en el contador de oro / munición, siempre que empuñe el objeto.

Hechizos de los objetos

Determinados objetos mágicos también pueden contener algunos hechizos, que pueden ser lanzados por aquél que empuñe dichos objetos. El funcionamiento de estos objetos es parecido al funcionamiento de un pergamino, ya que el mismo objeto proporciona el coste inicial de cansancio del lanzamiento de su hechizo innato... pero a diferencia de un pergamino, el objeto también puede mantener al hechizo en cuestión, mediante la consecución de una reserva interna de maná propia. Una fuente de maná de esta clase puede diferenciarse totalmente del maná que dicho aparato mágico podría proporcionar a quién lo empuña para el lanzamiento de sus hechizos. Sin embargo, los hechizos mantenidos por un objeto así, aparecen en la barra de mantenimiento de hechizos y el jugador puede cancelarlos en cualquier momento.



Figura 3-42

El jugador utiliza el botón de hechizos del objeto (figura 3-42) para acceder a estos hechizos siempre que se empuñe el objeto. Sin embargo, hasta que sea identificado, el jugador puede ignorar por completo las maravillosas propiedades de un aparato tan extraordinario, ya que dicho objeto no revelará ni su reserva actual de maná ni sus hechizos por voluntad propia. De hecho, cuando se examina en un principio, el objeto tan sólo muestra signos de interrogación. Sólo tras la identificación, aparecerá la cantidad de maná disponible (figura 3-43) y a partir de entonces se podrán lanzar los hechizos del objeto.

Objetos mágicos

Llegados a este momento, debemos decir que todos los objetos mágicos, incluidas las armas, tienen carácter mágico, que va de las magias más débiles a los encantamientos con poder sobrenatural. Sin embargo, cuando un personaje utiliza un objeto mágico, su aptitud mágica personal (o la falta de la misma) es un factor determinante para el buen funcionamiento del objeto. El poder del que dispone el objeto es proporcional a la aptitud mágica del personaje y al nivel innato del poder mágico del objeto. Si el personaje posee aptitud tecnológica en lugar de aptitud mágica, el poder mágico se verá reducido. Sin embargo, el poder del que dispone el objeto utilizado nunca puede superar el nivel máximo de poder mágico que contiene... ni puede ser inferior a 0.

Si se utiliza un objeto mágico cuando su poder es inferior a su poder total, sus efectos se reducen. Por ejemplo, una gran espada mágica puede perder su bonificación de golpe cuando funciona por debajo del 50% de su poder y una armadura a la que la magia hizo ingrávida recuperará su peso lentamente, mientras su poder disminuye.

Cuando se utiliza un objeto mágico o un hechizo para identificar a alguien con aptitud tecnológica, es posible que se fracase. Las posibilidades de fracaso son

directamente proporcionales a la aptitud tecnológica del objetivo. Sin embargo, si el usuario tiene aptitud mágica, su propia habilidad para el arte de la magia reduce las posibilidades de fracaso del objeto. Cuanto mayor sea la aptitud tecnológica, más se verán reducidas las posibilidades de fracaso.



Figura 3-43

Debemos recordar que estas dos reglas son acumulativas, así que, si un tecnólogo utiliza un objeto mágico sobre otro tecnólogo, el resultado le decepcionará sumamente. Un objeto mágico utilizado en tales situaciones desesperadas se verá doblemente obstaculizado y una falta de poder tan superior a los límites permitidos puede causar que el objeto no funcione.

SECCIóN 3-7: TECNOLOGíA

Según algunas autoridades, la tecnología no es más que la sombra distorsionada de la magia, pero los negativistas han estado callados en los últimos años, mientras las disciplinas tecnológicas han aumentado su poder. En las últimas décadas, ha aumentado la oferta de aparatos tecnológicos dirigidos al público general y muchos ciudadanos de las grandes ciudades de Arcanum han descubierto que mientras que un trabajo realizado con la ayuda de dispositivos tecnológicos casi nunca resulta atractivo o goza del estilo espectacular de la magia, sí que se realiza con mayor rapidez y ¡su período de duración es indefinido!

Reparar

La mayoría de las habilidades tecnológicas del juego ya se han descrito anteriormente (armas de fuego en la sección 3-3, abrir cerraduras y desmantelar trampas en la sección 3-4). La otra habilidad tecnológica de la que puede disponer el jugador es la de reparar, y a esta se accede a través de la ventana de habilidades (figura 3-44). Tras pulsar el botón Repair (Reparar), el jugador puede pulsar sobre cualquier objeto

que esté en su inventario o en el suelo y el personaje intentará repararlo. Reparar es la habilidad de curación para los objetos y su objetivo es eliminar el daño que ha sufrido el objeto, para lo que debe reducir su valor máximo posible de puntos de impacto. El daño eliminado es proporcional al grado del personaje en la habilidad reparar, mientras que la reducción de los puntos de impacto máximos es proporcional al entrenamiento del personaje en la habilidad reparar. Si se goza de entrenamiento adicional, reparar reducirá la cantidad máxima de puntos de impacto muy poco, o nada.



Figura 3-44

Esquemas

Los objetos tecnológicos del juego se fabrican mediante la consulta de una gran variedad de esquemas. Para acceder a la interfaz de esquemas, el jugador tiene que pulsar el botón Schematics (Esquemas) que se encuentra en la interfaz principal del juego (figura 3-45). Una vez que se ha abierto esta interfaz, el jugador puede acceder a aquellos esquemas aprendidos o encontrados en el juego, si utilizan los botones que aparecen en la parte izquierda. Estos dos botones abren los libros de esquemas del jugador. En uno de ellos se registrarán los Learned Schematics (Esquemas aprendidos), mientras que en el otro se guardarán los Found Schematics (Esquemas encontrados) del jugador. El jugador consigue esquemas aprendidos cuando compra grados adicionales para cualquier disciplina tecnológica, mientras que los esquemas encontrados dependen de la suerte, ya que el jugador puede tropezar con ellos durante el transcurso de la partida.

Las disciplinas tecnológicas del juego están representadas en los libros de esquemas por una pestaña que aparece en la parte derecha. Cuando se pulse una pestaña, se abrirá una sección del libro en la que aparecerán esquemas de un grado. Si se conoce más de un esquema para un determinado grado, se puede avanzar y retroceder por

la sección con la ayuda de las flechas que aparecen en las esquinas superior izquierda y derecha de las páginas.

Cada esquema es un plano de un determinado aparato tecnológico y en él aparecen el nombre y la descripción de este dispositivo, así como una imagen de los dos componentes necesarios para construir el objeto. Un componente aparece coloreado si el personaje del jugador lo tiene en su poder, y aparece gris si no es así. Además, cada uno de los componentes también muestra su disciplina tecnológica y su complexión en la imagen, si tiene alguna. Para cada componente con estos valores, el personaje debe tener pericia en la disciplina adecuada, que es igual a la complexión del componente. Si no equiparamos la pericia a la complexión, no podremos utilizar el esquema. (Consulte el Capítulo 2. Disciplinas tecnológicas).

El jugador debe utilizar el botón que se encuentra en la parte inferior izquierda para construir el objeto. Este botón tan sólo se puede utilizar si el personaje posee los componentes necesarios y goza de bastante pericia en las disciplinas tecnológicas necesarias para ensamblar la máquina final. Si el personaje no goza de la pericia necesaria, las luces del botón son rojas. Si el personaje goza de la pericia necesaria, pero no tiene los componentes, las luces serán amarillas. Por último, si el personaje dispone de los componentes y goza de la pericia necesaria, las luces serán verdes y el jugador sólo tendrá que pulsar el botón para utilizar los componentes y construir el nuevo objeto tecnológico, que aparecerá en el inventario del afortunado personaje.



Figura 3-45



Objetos tecnológicos

Durante sus viajes por Arcanum, el jugador podrá encontrar una amplia variedad de objetos tecnológicos, desde armas a bobinas Tesla. Todos los objetos tecnológicos que nos encontramos tienen una determinada cualidad de complejidad técnica, que va desde la más sencilla a la más elaborada. Cuando alguien con aptitud tecnológica utiliza un objeto así, este tiende a funcionar como se deseaba, en su mayor parte. Por desgracia, este no es necesariamente el caso que se da cuando un personaje con aptitud mágica intenta utilizar el mismo objeto. En tales ocasiones, existen grandes posibilidades de fracaso y estas posibilidades son proporcionales a su aptitud mágica y a la complejidad tecnológica del objeto. Estas posibilidades de cometer un fallo crítico son totalmente distintas a las posibilidades que tiene el objeto de hacer blanco y esto se comprueba antes de realizar el redoble de ataque.

Además, cuando se utiliza un objeto tecnológico contra una persona con una notable aptitud mágica, el objeto puede fallar, no de manera crítica, sino que simplemente no funcionará. La posibilidad de ese fracaso es directamente proporcional a la aptitud mágica del objetivo. Como ya tratamos cuando hablamos de artefactos mágicos, la aptitud tecnológica del usuario puede reducir la posibilidad de fracaso del objeto, ya que cuanto mayor sea su aptitud tecnológica, más se reducirá la posibilidad de fracaso.

Debemos recordar que estas dos reglas de objetos tecnológicos son acumulativas. Un mago que intente utilizar un objeto tecnológico avanzado sobre otro mago estará en gran peligro. El objeto en cuestión puede fallar críticamente en manos del atacante e incluso, si el agresor pudiera hacer un pequeño uso del aparato en cuestión, ¡el objetivo dispondrá de toda la fuerza de su aptitud mágica para hacer frente al efecto deseado!



Figura 3-46

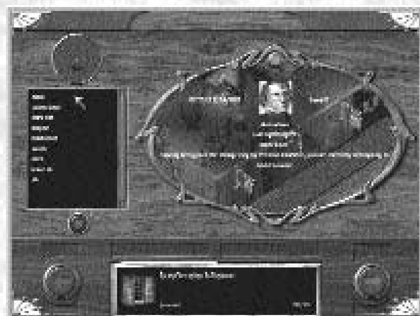


Figura 3-47

SECCIóN 3-8: GUARDAR, SALIR Y OPCIONES

El jugador puede pulsar en cualquier momento la tecla "Esc" para abrir un menú que le permita acceder a Saved Games (Partidas guardadas) y Options (Opciones). (Figura 3-46.)

Un jugador satisfecho con su progreso en Arcanum puede querer guardar la partida. Para hacerlo, seleccione "Save Game" (Guardar partida) y aparecerá una lista de las ranuras de guardado disponibles (figura 3-47). Para seleccionar una ranura en la que guardar la partida, pulse sobre una de las que aparecen en esta lista. Si en la ranura seleccionada ya se ha guardado otra partida, podrá ver una captura de pantalla y una descripción de la partida guardada previamente en el panel de la derecha. Si pulsa el botón verde que se encuentra en

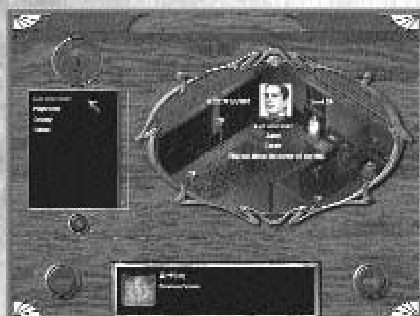


Figura 3-48

la parte inferior, la partida se guardará en la ranura seleccionada y sobrescribirá la partida guardada existente, si hay alguna.

Para cargar una partida guardada, seleccione la opción "Load Game" (Cargar partida). Una vez seleccionada, aparecerá una lista de las partidas guardadas (figura 3-48). Seleccione una ranura y aparecerá la misma captura de pantalla y la misma descripción, que aparecieron antes, en el panel de la derecha. Para cargar la partida guardada seleccionada en la máquina electro dinamo, pulse el botón verde que se encuentra en la parte inferior y volveremos a la partida tal y como la dejamos.

En las interfaces cargar partida y guardar partida, podemos pulsar el botón que aparece en la parte superior del panel de la derecha para activar o desactivar la descripción de guardado. Esto resulta útil si queremos ver el bosquejo de la partida guardada sin ningún impedimento.



Figura 3-49

Para controlar los pequeños detalles técnicos de la partida, seleccione "Options" (Opciones). Esta selección abrirá un menú de categorías de preferencia, mediante las cuales podemos adaptar la partida para que cumpla las necesidades especiales del jugador (figura 3-49). Seleccione la categoría con la que no esté satisfecho y las opciones, en las que el jugador puede hacer muchos cambios, aparecerán a la derecha. Las opciones son las siguientes:

Opciones del juego (figura 3-49)

- Module (Módulo): seleccione el módulo que desee utilizar (la selección sólo se puede realizar en el menú de inicio y no durante la partida).
- Difficulty (Dificultad): la opción predeterminada es "Moderate Mode" (Modo regular). En "Easy Mode" (Modo fácil), el personaje del jugador causa más daño, tiene éxito con las habilidades más a menudo y consigue más puntos de experiencia por las misiones y los combates. En "Hard Mode" (Modo

difícil), ocurre todo lo contrario.
- Violence Filter (Filtro de violencia): cuando se activa, dejan de aparecer muertes violentas y sangre en pantalla.
- Default Combat Mode (Modo de combate predeterminado): en el combate en tiempo real todas las criaturas atacan al mismo tiempo, mientras que en el combate basado en turnos los atacantes atacan de uno en uno. Un modo basado en turnos rápidos es idéntico al modo basado en turnos, pero no se verán las animaciones de movimiento de los adversarios, ya que simplemente aparecerán en sus metas finales.
- Auto Attack (Ataque automático): si se activa, el personaje continuará atacando a su objetivo tras el ataque inicial.
- Auto Switch Weapons (Cambio automático de armas): si se activa, el personaje cambiará de arma, si la que utiliza en ese momento se queda sin munición.
- Always Run (Siempre corriendo): si se activa, la opción de movimiento predeterminada del personaje será correr, en lugar de caminar. ¡Recuerde que correr durante el combate consume cansancio!
- Follower Skills (Habilidades de los seguidores): si se activa, los seguidores del jugador intentarán utilizar habilidades como abrir cerraduras y desmantelar trampas, en caso de que su grado supere al del personaje.

Preferencias gráficas (figura 3-50)

- Brightness (Brillo): controla la corrección de rayos gamma del juego (este control puede desactivarse, si la tarjeta gráfica no es compatible con el mismo).
- Text Duration (Duración del texto): controla el tiempo que un globo de texto permanecerá sobre un personaje que hable.

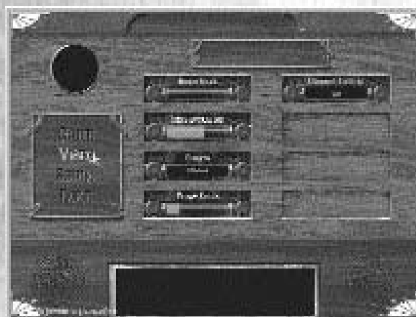


Figura 3-50

- Floats (Flotadores): si se opta por la opción none (ninguno), no aparecerá ningún texto sobre el personaje. Si se opta por minimal (mínimo), aparecerá un texto sobre cualquier cosa, excepto puntos de impacto y cansancio. Si se elige verbose (pomposo), siempre aparece texto.
- Float Speed (Velocidad de los flotadores): controla la velocidad a la que el texto pasa sobre un personaje.
- Combat Taunts (Insultos de combate): si se activa, los personajes controlados por el sistema harán comentarios durante el combate.

Opciones de sonido (figura 3-51)

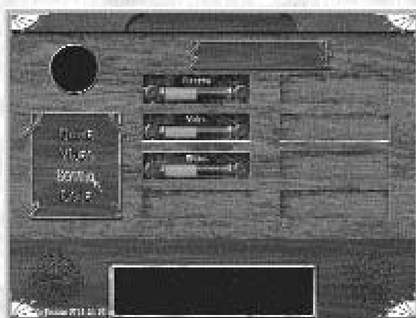


Figura 3-51

Effects (Efectos): controla el volumen de la mayoría de los sonidos del juego.
Voice (Voz): controla el volumen del habla de los personajes controlados por el sistema.
Music (Música): controla el volumen de todos los sonidos de fondo.

Para salir de la partida y regresar al menú principal, seleccione "Quit Game" (Abandonar la partida). Desde el menú principal podemos comenzar una nueva partida o volver a Windows.

Por último, podemos seleccionar "Continue" (Continuar) para regresar a la partida que hay en progreso.



Capítulo 4. Una muestra del juego... en la que ofrecemos una atrevida exposición

En este capítulo, presentaremos el juego de Arcanum a nuevos jugadores. En esencia, se le paseará de la mano durante los primeros quince o treinta minutos de juego. Muy a nuestro pesar, es imposible facilitar tal orientación sin estropear unas pocas sorpresas del principio del juego: ¡está advertido! ¡se desvelan sorpresas!

COMENZAR UNA NUEVA PARTIDA



Figura 4-1

Para comenzar toda una vida de experiencias, seleccione "Single Player" (Un solo jugador), como se puede ver en la figura 4-1.



Figura4-2

El siguiente paso lógico es seleccionar "New Game" (Nueva partida) para comenzar a jugar, como se puede ver en la figura 4-2. Ahora nos ocuparemos del proceso de selección del personaje.

Para comenzar a jugar inmediatamente, podemos seleccionar una de las personas prefabricadas, para lo que debemos pulsar sobre "Pick Character," (Escoger personaje), como podemos ver en la figura 4-3. Sin embargo, es posible que deseemos crear un personaje, para lo que debemos seleccionar "New character" (Nuevo personaje). El proceso de creación de personajes ya se trató con detenimiento en el Capítulo 2.



Figura 4-3

De momento, vamos a seleccionar un personaje prefabricado, un Sr. Merwin Tumblebrook. Si el buen jugador sencillamente no puede aguantar a Merwin, puede utilizar las flechas que se encuentran junto al retrato de su personaje para seleccionar otro (figura 4-4). Sin embargo, debe tener cuidado, ya que es posible que hiera los sentimientos del caballero. Tenga en cuenta que Merwin (como todos los personajes prefabricados) utiliza un plan de autonivel, lo que significa que cada vez que suba de nivel, sus puntos de personaje se distribuirán automáticamente en las habilidades, estadísticas y otros atributos pertinentes definidos por su plan. En la parte inferior de la figura 4-5, podemos ver el mensaje "Level Up" (Aumento de nivel), que posiblemente veremos cuando un personaje suba de nivel. Por supuesto, siempre se le mantendrá informado de las decisiones tomadas por el plan de autonivel.



Figura 4-4

Para continuar, tan sólo hay que pulsar la flecha verde que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, como podemos ver en la figura 4-6. Bien, ahora podemos



Figura 4-5

sentarnos y disfrutar de la introducción del juego (figura 4-7). Sin embargo, si nos cansamos de contemplar las maravillas de la cinematografía, sólo tenemos que pulsar una tecla y así acabará el interludio.



Figura 4-6



Figura 4-7

EN EL LUGAR DEL ACCIDENTE

Una vez concluida la introducción, nos encontraremos automáticamente envueltos en una conversación con un vecino humano llamado Virgil (figura 4-8). Algunas de las elecciones de diálogo que hagamos, afectarán sin duda a la reacción que muestre ante nosotros, así como a nuestra

alineación. Más tarde durante la partida, para entablar conversación con alguien o algo que pueda hablar, sólo tendremos que pulsarle encima.



Figura 4-8

Aunque puede ser una buena idea que Virgil forme parte de nuestro equipo, somos completamente libres de dejarle y seguir nuestro camino. Incluso podemos causarle daño físico, si es lo que queremos. Sin embargo, si se une a nuestro equipo, su retrato aparecerá en la esquina superior izquierda de la vista isométrica (figura 4-9).



Figura 4-9

Hay varios trozos de desechos diseminados por todo el lugar del accidente. Entre estas partes se encuentran láminas de metal, acero, grandes muelles, etc., que puede coger si pulsa el botón del ratón sobre ellos (figura 4-10). Recuerde que



Figura 4-10

el botón de inventario que se encuentra en la parte superior de la pantalla se ha iluminado, ya que el contenido del inventario ha cambiado. Pulse sobre el icono o pulse la tecla "I" para abrir la pantalla de inventario (figura 4-11), que ya tratamos con detenimiento en el Capítulo 3.

La utilidad de cada objeto depende de las habilidades y los esquemas a los que tiene acceso el personaje (puede que los tengamos ya o puede que los aprendamos en el futuro). Si abrimos la pantalla del editor del personaje (figura 4-12), podremos comprobar que Merwin no sabe nada de esquemas tecnológicos, por lo que, en este momento, no puede utilizar ninguno de los objetos que se encuentran en el lugar del accidente para construir otros objetos nuevos. Sin embargo, estos objetos también se pueden vender en la ciudad, así que, de momento, sería buena idea guardarlos.



Figura 4-11



Figura 4-12

También sería sensato prestar algo de atención a los cuerpos de los fallecidos. La idea de desvalijar a un cadáver puede resultar desagradable, pero para algunas cosas hay que ser práctico, ya que, sin duda, alguno de los fallecidos puede llevar oro u otros objetos útiles (figura 4-13). Podemos arrastrar los objetos uno por uno hasta nuestro inventario o podemos pulsar el botón "Take All" (Coger todos), que aparece en la parte superior de la figura 4-14. Si en algún cadáver no hay nada que nos pueda resultar útil, aparecerá el mensaje "There is nothing to loot." (No hay nada que robar).

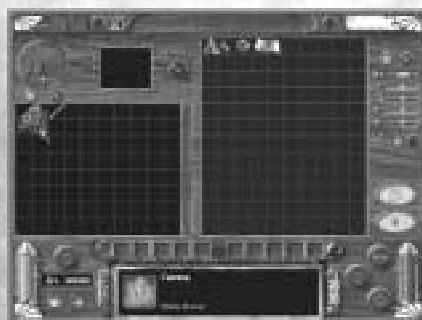


Figura 4-13

Para utilizar los objetos encontrados, vaya a la pantalla del inventario y arrastre el objeto hasta el icono "Use" (Utilizar) (figura 4-15). Naturalmente, no todos los objetos se pueden utilizar, así que es conveniente experimentar. Ahora es un momento tan bueno como cualquier otro para examinar los objetos encontrados.

Combate

El lugar del accidente no es nada seguro, ya que por allí deambulan lobos enfermos, que si pudieran nos matarían en el acto. Cuando se entabla un combate, el cursor del ratón se convierte en una espada. También podemos iniciar un combate, si pulsamos el icono del escudo que aparece en la parte inferior del menú de la interfaz o si pulsamos la tecla "R". Si queremos comenzar un combate basado en turnos, sólo tenemos que pulsar la barra espaciadora o activarlo en la pantalla de opciones.

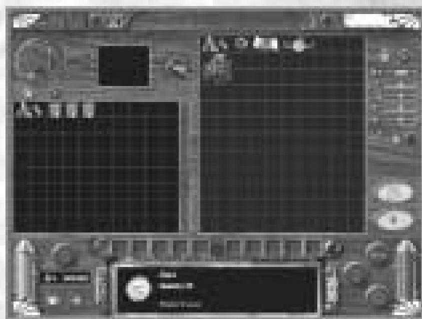


Figura 4-14

Mientras nos encontremos en un combate basado en turnos, aparecerá una barra de los puntos de acción sobre la tabla de teclas de acceso rápido (figura 4-16). Si no es así, nos encontraremos en combate en tiempo real y ambas partes actuarán a la vez. Además, conseguiremos experiencia por dañar a los monstruos y por cada vez

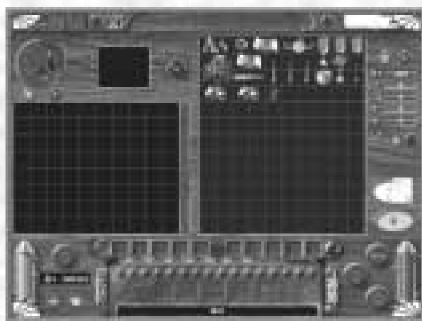


Figura 4-15



Figura 4-16

que nuestro personaje o uno de sus seguidores acaben con uno de ellos. Para obtener más información sobre el combate y la experiencia, consulte el Capítulo 3.



Figura 4-17

Recorriendo el lugar del accidente

El mapa del lugar del accidente se irá componiendo a medida que Merwin recorra dicho lugar, como ocurre en la figura 4-17. Para ver dónde nos encontramos y dónde hemos estado, pulse el icono del mapa o la tecla "W". La mira roja que aparece en el mapa señala el lugar en el que se encuentran Merwin y los miembros de su equipo. Utilice los cursores para desplazarse por el mapa, pero sólo aparecerán descubiertas aquellas zonas por las que el personaje ya haya pasado.



Figura 4-18

Sería sensato explorar el lugar del accidente a fondo en busca de objetos, lobos a los que matar y todo aquello que nos ayude a averiguar por qué se estrelló el zeppelín. También hay una cueva al este del punto de inicio y para cruzar el umbral (o pasar a través de cualquier portal) simplemente tiene que resaltar la entrada de la cueva y pulsar el botón del ratón (figura 4-18).



Figura 4-19

EN EL INTERIOR DE LA CUEVA

En el interior de la cueva encontraremos más enemigos y Merwin tendrá que ponerse duro con ellos. Además, debe asegurase de examinar los barriles que hay contra el muro. Si un contenedor muestra reflejos (figura 4-19),

podemos pulsar sobre él para ver qué contiene, a menos que esté cerrado. Una vez que se ha conseguido acceder a un contenedor, podemos coger los objetos que hay en su interior de uno en uno o podemos pulsar el botón "Take All" (Coger todos).



Figura 4-20

Sigamos adentrándonos en la cueva para encontrarnos con un espíritu inquieto. Sólo tiene que pulsar sobre él para hablarle y así, descubrir que el pobre demonio es víctima de una maldición (figura 4-20). Durante la conversación con el espíritu de Charles Brehgo, el jugador puede decidir si quiere o no quiere ayudarle. Si ,al final, el jugador desea cargar con esta responsabilidad, Merwin puede aceptar su primera misión.

Para salir de la cueva, pulse sobre la salida cuando se ilumine.



Figura 4-21

SUBIR DE NIVEL

Cuando el personaje haya conseguido suficiente experiencia, en combate o por completar una misión, el icono del editor del personaje se iluminará para subir de nivel. Si se está utilizando un plan de autonivel, la habilidad que dicho plan ha comprado para Merwin aparecerá en la ventana de mensajes de la parte inferior. Si no, tendremos que acceder al editor del personaje y seleccionar el lugar en el que hay que gastar los nuevos puntos de personaje.



Figura 4-22

Si queremos desactivar el plan de autonivel, sólo tenemos que acceder a la pantalla del editor del personaje y pulsar el botón de plan de autonivel que se encuentra a la derecha. ¡Una vez pulsado el botón, seleccionamos "No Scheme" (Sin plan) y ya



Figura 4-23

está! Como podemos ver en la figura 4-21, el plan de autonivel se puede cambiar en cualquier momento y podemos activar o desactivar el plan de autonivel de un personaje a nuestro gusto.

ABANDONAR EL LUGAR DEL ACCIDENTE

Una vez que Merwin abandone la cueva del lugar del accidente, lo mejor es continuar hasta llegar a un altar de piedra (figura 4-22). Este puede ser un



Figura 4-24

buen momento para examinar atentamente toda la información que el personaje ha reunido. Pulse el icono de diarios o la tecla "L", para revisar las notas. Para obtener más información sobre los usos del diario, consulte el Capítulo 3.



Figura 4-25

Más adelante nos encontraremos con un elfo. Tras finalizar una conversación con él, podremos continuar hacia Shrouded Hills. Cuando el icono del mapa se vuelva azul (figura 4-23), significará que podemos viajar por el mapa del mundo.

IR A SHROUDED HILLS

Mientras vemos el mapa del mundo, podemos cambiar entre puntos de orientación para viajar automáticamente a otro lugar (figura 4-24). Utilice el botón de acción "Toggle Walking Waypoint" (Cambiar el punto de orientación a pie) para ir rápidamente del lugar del accidente a Shrouded Hills (figura 4-25).

El juego regresará a pantalla completa, si nos encontramos con un enemigo o si Merwin llega a su destino. Si sufrimos un encuentro fortuito, tendremos que



Figura 4-26

reiniciar el punto de orientación y volver a recorrer el camino. Por último, en la figura 4-26 podemos ver a nuestro héroe llegando a Shrouded Hills. Merwin puede explorar la ciudad con toda libertad, ¡la aventura acaba de comenzar!





Capitulo 5. Multijugador

Perspectiva general

Para provecho de todos aquellos jugadores que quieran jugar a Arcanum con sus amigos, el juego dispone de un "Multiplayer Mode" (Modo multijugador), que permitirá al jugador y a varios compañeros jugar una partida en una red de área local o a través de Internet. Uno de los ordenadores debe configurarse como el servidor de la partida y el resto se denominarán clientes. El operador del servidor selecciona un módulo de juego, que en este caso es un conjunto de mapas, misiones, etc., creado para su uso exclusivo en el modo multijugador de Arcanum. Todos los clientes deben tener una copia local de ese módulo para poder unirse al servidor y jugar. La partida no finaliza con la muerte de uno de los personajes clientes, sino que continúa hasta que el jugador servidor abandona la partida, que es la manera en la que funcionan todos los grupos, si se piensa un momento.



Figura 5-1





Figura 5-2

COMENZAR

En la pantalla del menú principal , seleccione "Multiplayer" (Multijugador) (figura 5-1) para comenzar una sesión multijugador. En el menú multijugador podemos elegir partidas para red o Internet y también, podemos cambiar nuestra configuración (figura 5-2). Si el jugador selecciona "Network" (Red), accederá a las partidas de Arcanum que aparezcan en la red de área local (LAN) (figura 5-3).

En primer lugar, para buscar partidas debemos pulsar "Find Game" (Buscar partida) y entonces aparecerá una lista de las partidas LAN (figura 5-4) a las que podemos unirnos como clientes. Estas partidas se enumerarán en el panel de la derecha y si pulsamos sobre cualquiera de ellas, en el panel de la izquierda aparecerá información sobre la partida. Para clasificar las partidas por name (nombre), type (tipo), ping



Figura 5-3

(respuesta), players (jugadores) o "up time" (tiempo límite), sólo hay que pulsar sobre las etiquetas que se encuentran en la parte superior de la lista. Si un jugador pulsa sobre la flecha verde, se renovará la lista de partidas. También podemos filtrar la lista, para lo que debemos utilizar las etiquetas que se encuentran en la parte inferior de la lista y así, eliminar algunas partidas. Los filtros son los siguientes:

All (Todas): muestra todas las partidas.
FFA (Gratis para todos): sólo muestra las partidas de tipo gratis para todos.
Cooperative (Cooperativa): sólo muestra las partidas de tipo cooperativo.



Figura 5-4

Roleplay (Teatro): sólo muestra las partidas de tipo teatro.
Señaladas: sólo muestra partidas señaladas.

Para señalar una partida, debemos pulsar el botón de marca de verificación azul que se encuentra a la izquierda de su dirección IP en la parte inferior del panel izquierdo. Para eliminar dichas marcas, sólo hay que pulsar el botón x rojo. También podemos escribir una dirección IP directamente en el campo, para ir a un servidor ya conocido.

Cuando queramos unirnos a una partida, deberemos pulsar el botón "Click to join" (Pulsar para unirse) que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla.



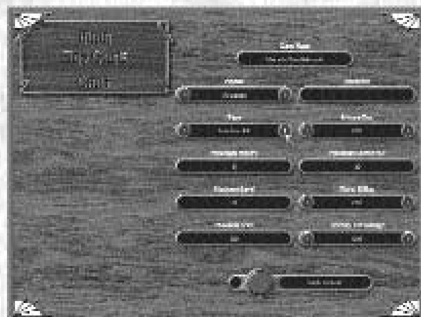


Figura 5-5

Al hacerlo, estaremos indicando que esperamos unirnos a la partida y cuando el servidor nos acepte, cargaremos el mapa y comenzaremos a jugar. Si es necesaria una contraseña para acceder a la partida, habrá que escribirla en la zona de texto que se encuentra a la derecha del botón de unión. Las partidas para las que se necesite una contraseña mostrarán un icono en la lista del servidor.

Una vez de vuelta al menú LAN, disponemos de una segunda opción. Podemos pulsar "Host Game" (Crear partida), en lugar de "Find Game" (Buscar partida) y así convertir a nuestra propia máquina electro dinamo en el servidor de una nueva partida (figura 5-5). Un jugador que asuma este papel tendrá que elegir entre varias opciones antes de que su dinamo se pueda convertir en un anfitrión:

Game Name (Nombre de la partida): introduzca aquí el nombre del servidor.
Module (Módulo): seleccione el módulo que utilizará la partida.
Type (Tipo): es una etiqueta para la partida, para que los otros conozcan de qué tipo es. Es útil para aquellos que filtrarán las partidas en el menú "Find Game" (Buscar partida). Existen tres tipos de partidas: gratis para todos (los jugadores tienden a luchar entre ellos), cooperativa (los jugadores tienden a agruparse), o teatro (los jugadores tienden a actuar como el personaje).
Maximum Players (Número máximo de jugadores): número máximo de jugadores que se pueden unir a la vez.
Maximum Level (Nivel máximo): nivel máximo de personaje que se puede unir a la partida.
Minimum Level (Nivel mínimo): nivel mínimo de personaje que se puede unir a la partida.
Password (Contraseña): de manera optativa, puede seleccionar una contraseña que el cliente deberá introducir para acceder a la partida. Así será una partida de carácter privado.

Private Chat (Chat privado): determina si los jugadores pueden hablar en privado durante la partida.
Maximum Stored PC's (Número máximo de personajes jugadores guardados): es el número máximo de personajes jugadores que el servidor "recordará". Una vez alcanzado este límite, el servidor olvidará a los primeros jugadores y si uno de estos jugadores vuelve a la partida, su personaje volverá a empezar.
Player Killing (Muerte de jugadores): determina si los jugadores pueden matar a otros jugadores.
Friendly Fire Damage (Daño de fuego amigo): determina si los hechizos u objetos de la zona de efecto dañarán a los miembros del grupo.



Figura 5-6

Una vez configuradas estas opciones, pulse "Click to host" (Pulsar para crear) y el nuevo servidor aparecerá en la lista de servidores LAN, bajo el menú "Find Game" (Buscar partida).

En el menú LAN, también podemos cambiar el personaje con el que jugamos, si pulsamos la selección de personaje (figura 5-6). De este modo, podremos escoger



Figura 5-7

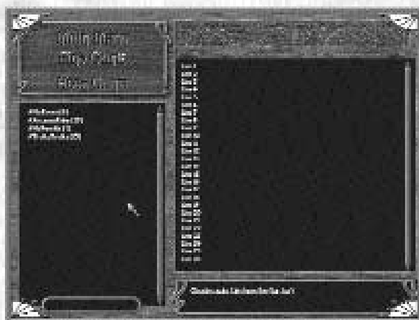


Figura 5-8

un personaje de la lista o crear uno nuevo, si pulsamos "New Character" (Nuevo personaje). Los nuevos personajes también se crean con el editor del personaje que se utilizó en el modo de un solo jugador.

Una vez que volvamos al menú multijugador, podremos seleccionar "Internet" e interactuaremos con las partidas de Arcanum de Internet (figura 5-7), aunque antes debemos haber configurado una cuenta para tales partidas (más abajo se explicará cómo se puede hacer esto). En el menú de Internet, las tres primeras opciones son idénticas a las que aparecen en el menú LAN, con la diferencia de que las partidas que aparecen aquí son de todo el mundo, en lugar de pertenecer a una red de área local. Si seleccionamos crear nuestra partida aquí, ¡todo el mundo podrá acceder a ella!

En el menú de Internet, también existen varias opciones adicionales. Por ejemplo, si pulsamos "Chat" (Conversación), accederemos a las salas de conversación de Arcanum (figura 5-8). Podemos seleccionar la sala en la izquierda y observar la conversación en la derecha. Para unirnos a la conversación, sólo tenemos que escribir nuestras respuestas en la parte inferior de la pantalla.



Figura 5-9

Las dos últimas opciones del menú de Internet, "News" (Noticias) y "Community" (Comunidad), minimizarán Arcanum a la barra de tareas de la electro dinamo y ejecutarán el navegador predeterminado para buscar páginas de noticias y foros de discusión de Arcanum, respectivamente.

La última opción del menú multijugador es "Setup" (Configuración), que permite al jugador crear o cambiar una cuenta WON (figura 5-9). No se puede acceder al menú de Internet sin disponer de una cuenta WON. Será necesario crear un nombre de "inicio de sesión" y una contraseña. Si lo desea, también puede proporcionar una dirección de correo electrónico y así podrá recibir noticias sobre Arcanum.

JUGAR

Mientras estamos en modo multijugador, los personajes jugadores pueden trabajar conjuntamente, formando grupos e iniciando las aventuras juntos para protegerse mutuamente (consulte la sección "Grupos" más abajo). Los jugadores también pueden jugar con espíritu competitivo, luchando entre ellos y entorpeciéndose cada vez que sea posible. Por supuesto, los jugadores pueden comenzar las misiones por separado, pero la mayoría de las misiones sólo se podrán completar una vez, ya sea por un jugador o un grupo de jugadores, ¡una princesa sólo necesita que la rescatemos una vez! Si un jugador completa una misión, esta aparecerá cerrada y marcada como "completed by another player" (completada por otro jugador) en los diarios del resto de participantes.

Tanto si los jugadores optan por trabajar en grupo o por separado, no es necesario que se encuentren en la misma zona local, ni que sigan a un líder proscrito. Todos los jugadores pueden moverse por el mundo con total libertad. La mayor diferencia entre la partida de cooperación y la de competición viene determinada por el intercambio de puntos de experiencia de los jugadores (consulte la sección "Grupos" más abajo para obtener más información).



Figura 5-10



Figura 5-11

Interfaz de control multijugador

Debido a las limitaciones de tiempo, en el modo multijugador está prohibido dormir (consulte más abajo para obtener más información), por lo que se ha reemplazado el botón Sleep (Dormir) por un botón de control multijugador. Este botón abre una interfaz que permitirá al anfitrión controlar determinados aspectos del modo multijugador, como la posibilidad de permitir que otro jugador se una a la partida. Todos los jugadores utilizan esta interfaz para enviar mensajes privados a otros jugadores.

Cuando el jugador crea la partida, aparece la interfaz de control multijugador (figura 5-10). Si alguien intenta unirse a la partida del servidor, su personaje aparece sin icono y en su lugar hay un botón más, que el jugador del servidor puede pulsar para permitir que el personaje acceda a la partida (figura 5-11). Si el personaje no se considera adecuado por alguna razón, el jugador del servidor también puede pulsar el botón que se encuentra más a la derecha para desconectar al jugador de su servidor o prohibir que acceda al mismo.

Una vez que se ha autorizado al jugador a unirse a la partida, este puede pulsar sobre el icono de otro jugador para enviar un mensaje privado por medio de la ventana de mensajes (figura 5-12). Por supuesto, se supone que en este servidor están permitidas las conversaciones privadas, pero no tiene por qué ser el caso (consulte las opciones del servidor más arriba).

Por último, el operador del servidor también puede desconectar a un jugador de su servidor o prohibir a otro que juegue en cualquier momento, para lo que sólo tiene que pulsar el botón que se encuentra más a la derecha en la interfaz de control multijugador, junto al nombre del jugador. En la ventana de mensajes (figura 5-13) aparece una interfaz de control secundaria. Un jugador desconectado puede volver a conectarse inmediatamente, siempre que el operador del servidor no haya cambiado la contraseña, pero un jugador al que se le ha prohibido jugar no puede volver a conectarse desde su misma dirección IP.



Figura 5-12

GRUPOS

Los jugadores de Arcanum pueden formar grupos para compartir la experiencia de las muertes y las misiones. Para formar un grupo, los jugadores deben utilizar las órdenes de emisión ya definidas en el Capítulo tres, sección 3-5, "Interacción social". Una vez que se forme parte de un grupo, toda la experiencia que consiga un jugador se dividirá en partes iguales entre el resto de los jugadores de su grupo que estén en las inmediaciones. Por ejemplo, si un miembro del grupo consigue 1000 puntos de experiencia y cerca del mismo hay tres miembros del grupo, los cuatro jugadores recibirán 250 puntos cada uno. Sin embargo, los miembros del grupo que no se encuentren en las inmediaciones no conseguirán nada.

Un jugador no puede pertenecer a más de un grupo a la vez. Las criaturas reaccionarán a las hostilidades provocadas por un miembro del grupo por rechazar a los jugadores de su grupo, por lo que la criatura podría atacar o huir, según las circunstancias.



Figura 5-13

Hay dos cosas importantes que debemos tener en cuenta a la hora de formar grupos. En primer lugar, los jugadores NO comparten a sus seguidores, así que no pueden dar órdenes a los seguidores de otro jugador. En segundo lugar, cualquier cambio de alineación provocado por la muerte de una criatura afectará al jugador que asestó el golpe mortal a la criatura. Si es un seguidor el que asesta el golpe mortal, el cambio de alineación afecta a su líder.

Muerte, o a la espera de la resurrección

Cuando un personaje jugador muere en el modo multijugador, la sesión de la partida no termina automáticamente, ya que, es posible que otro jugador intente resucitar al jugador muerto y la partida continuará hasta que ese jugador seleccione la opción salir. Si resucitan al jugador, este puede continuar jugando la sesión multijugador. Si el jugador opta por la opción salir, deberá crear o importar un nuevo personaje para esta sesión multijugador.

Diferencias entre el modo un solo jugador y el modo multijugador

El funcionamiento de la partida en modo multijugador sólo difiere un poco del funcionamiento en modo un solo jugador. La más importante de las diferencias es la cuestión del tiempo y su tratamiento. En una partida multijugador, los jugadores deben estar sincronizados en la misma franja horaria, así que no pueden dormir, ni viajar por el mapa del mundo. Por lo tanto, el botón de sueño desaparecerá y la interfaz del mapa del mundo no estará disponible. Los jugadores tendrán que caminar o teletransportarse a los lugares a los que quieran ir en la partida, de manera que, los mapas multijugador serán más pequeños que los mapas para un solo jugador. No hay ningún obstáculo técnico que impida a alguien crear un mapa multijugador más grande, pero el creador del mismo deberá recordar que el jugador tendrá que ir caminando de un lugar a otro y que el tiempo requerido para esta acción la hace prohibitiva.

En segundo lugar, el combate basado en turnos no está disponible en modo multijugador. Mientras la partida se desarrolle en modo multijugador, el combate basado en turnos no estará disponible como opción de combate, ya que algunos jugadores podrían tardar demasiado tiempo en finalizar su turno e incluso jugadores lejanos que no tienen conocimiento de la batalla podrían verse obligados a acceder al modo combate.

Por último, existen unos pocos hechizos a los que son inmunes los personajes jugadores. Entre estos hechizos se incluyen los famosos encanto y dominar la voluntad: el primero no funcionará, porque el juego no controla las reacciones del

jugador y el último, porque arrancará el control del personaje al jugador durante una cantidad de tiempo indeterminada, que los diseñadores consideran inaceptable (así como poco entretenida). Cualquier hechizo al que el jugador es inmune está claramente marcado como tal en su descripción en el apéndice.

EDICIóN DE USUARIO DE ARCANUM

La información relacionada con la edición del usuario de Arcanum se puede consultar en el directorio Documentación del disco de instalación.



Apéndice 1: glosario

Moneda: dinero de Arcanum, en forma de monedas de oro acuñadas en el Reino Unificado.
Piedra: unidad de peso de Arcanum. 10 piedras equivalen a 1/2 kg aproximadamente.

SIGLAS

AC: clase de armadura
BE: belleza
CH: carisma
CN: complexión
D: daño
DR: resistencia al daño
DX: destreza
ED: daño extra
ER: resistencia eléctrica
FR: resistencia al fuego
FT: cansancio
HT: salud
IN: inteligencia
MSR: fuerza mínima necesaria
PE: percepción
RNG: alcance
ST: fuerza
WP: voluntad
XP: puntos de experiencia
NP: penalización por ruido

Apéndice 2: razas

INTRODUCCIóN A

Las Razas de Arcanum

DE John Beddoes’

El reino de Arcanum está habitado por varias clases de criaturas inteligentes y las semejanzas que comparten entre ellas son obvias, incluso para el observador más despreocupado e inculto. El naturalista moderno, incapaz de aceptar las supersticiosas explicaciones que ofrece la religión, debe buscar otros medios para explicar las semejanzas que comparten pueblos tan distintos como orcos y elfos, humanos y hobbits, ogros y enanos. ¿Por qué todas las razas de criaturas inteligentes conocidas se mantienen erguidas, caminan sobre dos piernas, tienen cinco dedos en cada mano y en cada pie y tienen dos ojos? Es posible que algunos se conformen con creer que el Creador todopoderoso llevó a cabo esta creación y todavía hoy, si nos sentamos ante diferentes púlpitos seguro que escuchamos distintos y contradictorios relatos sobre la creación. Ninguna de estas fábulas concuerda con aquello que diariamente aprendemos con el estudio de los fósiles y la observación de la naturaleza. Si queremos ampliar nuestro entendimiento de la vida y de su historia, debemos hacerlo mejor.

Con el fin de llegar a este mayor entendimiento, he emprendido la creación de un nuevo sistema de clasificación de las distintas razas de Arcanum. En esta empresa, mis observaciones como naturalista se han visto enriquecidas por tanto estudio y por una esmerada aplicación de la información útil conseguida por otros investigadores científicos. También he consultado a algunos expertos en el campo de la magia, en aquellos momentos en los que sentía que la ciencia no podía proporcionar una explicación adecuada a determinados fenómenos. Sin lugar a dudas, el resultado final de mis esfuerzos desagradará a muchos y no gustará a casi nadie. Tanto hombres de fe como hombres de ciencia pedirán mi sangre a gritos y me condenarán por hereje. Los profesionales de las artes ocultas me llamarán diletante y descartarán mis teorías con la misma despreocupación con la que tratan todos los productos de la filosofía natural. Sin embargo, ¡debo someter mis teorías a un examen universal! Si estoy equivocado, desafío a mis coetáneos a que me muestren mi error con buenos argumentos y pruebas sólidas, en lugar de contradecir mis teorías con vergonzosas difamaciones y su histeria colectiva como ha ocurrido hasta ahora.

En este tratado, trabajaré principalmente con las pruebas que han podido descubrir conjuntamente las ciencias de la paleontología, la etnología y la biología moderna, pero no puedo decir que ya no deba nada a renombrados profesionales del arte. En concreto, al experto alquimista Wandrei Lightbrow, doctor en el Colegio de magias aplicadas de Tulla, cuya ayuda ha sido de un valor inestimable, especialmente a la hora de determinar la antigüedad de fósiles y aislar determinadas vibraciones místicas en sujetos vivos. También aprendí mucho de las cartas que intercambié con el maestro Olaius Wyrmius, el estimado decano de historia de la Academia de conocimientos superiores Dernholm, que me instruyó en la teoría y la práctica de la nigromancia en el mundo antiguo. Y jamás tendré palabras suficientes para expresar mi gratitud al guía de mi viaje a bordo del T.S.S. Cerberus, la señora Elena Crowe. No sólo fue la primera persona que escuchó mis ideas sobre la historia natural y sobrenatural sin perder la paciencia, sino que también fue tan amable de ayudarme en mis investigaciones, ya que me ofreció la posibilidad de entrevistar a muchos de sus amigos elfos, conocidos y parientes. También fue tan especial como para concederme su mano en matrimonio la mañana de la víspera de mayo de 18XX, convirtiéndome en el hombre más feliz del mundo. Las siguientes páginas y los años que me quedan en este mundo están dedicados a ella.

John Beddoes,
Tarant 1878.

CAPíTULO UNO. LAS RAZAS DIMINUTAS: ENANOS, GNOMOS Y HOBBITS.

En el primer grupo de los pueblos inteligentes de Arcanum aparecen los tres que he decidido denominar razas diminutas, los enanos y sus primos, los hobbits y los gnomos. Es fácil reconocer a las razas diminutas por su estatura, que nunca será superior a 130 centímetros; ni siquiera los miembros más altos de su raza superan ese tamaño. También se pueden reconocer por las proporciones del cuerpo, algo diferentes a las de los humanos y sus parientes. Los pueblos diminutos suelen tener cabezas grandes que no están proporcionadas con el torso y los miembros, algo raro en un sujeto humano. Los miembros, especialmente las piernas, también son más cortos y gruesos.

Enanos

De todas las razas diminutas, los clanes de enanos sin duda son los más especiales. Son más altos y tienen un mejor físico que sus primos menores, los hobbits y los gnomos, y también viven más años (la vida de cualquier enano macho puede durar 600 años). Los enanos pueden medir entre 78 y 130 cm. y pueden pesar hasta nueve piedras, de puro músculo. No caen víctimas de muchas enfermedades, ya que por

su complexión pueden soportar climas extremos y deficiencias en la dieta mucho más, que prácticamente cualquier otra raza conocida. También son muy inteligentes y educados, poseen una refinada sensibilidad artística y tienen muy desarrollados los sentidos del gusto, el olfato y el oído. Todas las personas diminutas comparten estas aptitudes. Para distinguir a los enanos del resto de razas diminutas, debemos fijarnos en su vello facial, ya que ni los gnomos ni los hobbits pueden lucir unas barbas tan hermosas y abundantes.

Los experimentos con el tejido enano nos han demostrado que carecen casi por completo de vibración mística y sus huesos se han encontrado a grandes profundidades geológicas en el archivo fósil. Por esto, he llegado a la conclusión de que no son producto de ninguna agencia mágica, sino que son hijos de la simple selección natural, al igual que los humanos. Según las escasas pruebas de las que disponemos, la separación de los caminos de nuestra raza intermedia y las razas diminutas tuvo lugar hace unos dos millones de años y desde entonces, hemos seguido caminos paralelos. Por esta razón, es imposible que los humanos y los miembros de cualquier raza diminuta tengan descendencia conjunta. Los lazos de sangre entre nosotros no son tan fuertes como para permitir esto.

Como hijos de la selección natural, los enanos, al igual que los humanos, no gozan de una habilidad especial para la práctica de la magia y se inclinan a buscar poder en la aplicación de la ley natural. Tienen un gran talento para las matemáticas y todas aquellas profesiones que tienen su origen en su uso, como la arquitectura y la ingeniería. Sobresalen en la extracción, el pulido y el tallado de metales y son estas ocupaciones las que les han hecho famosos ante los extranjeros, pero sus artesanos de la piel, la madera y la piedra tampoco tienen igual. La belleza de su escultura y su carpintería debe ser vista para poder ser apreciada de forma adecuada. Lamentablemente, muy pocas criaturas ajenas a su raza han tenido la oportunidad de ver sus hogares y mucho menos los tesoros que éstos albergan. Los enanos son un pueblo reservado, limitado por muchas leyes y tabúes que no se pueden romper, bajo pena de destierro o incluso muerte.

Los enanos viven en regiones montañosas y sus asentamientos suelen ser pequeños. Los ogros son sus enemigos naturales, ya que las dos razas luchan por el espacio, pero los enanos tienen la ventaja de su gran inteligencia y su mayor número y en cualquier conflicto entre las dos razas, los enanos siempre resultan victoriosos. Las singularidades de la sociedad de los enanos han inspirado muchos mitos e ideas falsas sobre su raza, que los clanes no se han molestado demasiado en desmentir. Algunos teólogos mantienen que son los hijos de la tierra, moldeados con el barro primigenio y hechos desde el principio de los tiempos para trabajar duro bajo tierra. No hay duda de que su raza es antigua y también es cierto que

han habitado las cordilleras durante miles de años. Sin embargo, pruebas recientes descubiertas en el extremo de la cordillera Stonewall sugieren que en un tiempo los enanos habitaron sus llanuras y es posible que construyeran ciudades en la superficie, cerca del océano occidental. En las ruinas medio sepultadas de las antiguas Ur'uk y Caamlun, los arqueólogos han desenterrado cerámica muy antigua y figuras de plomo, que representan enanos cazando, derribando aves e incluso pescando y cultivando en las tierras bajas.

¿Qué catástrofe llevó a los clanes de enanos a las olvidadas montañas que habitan ahora? De momento es imposible saberlo. Sin embargo, puede estar relacionada con la aplastante antipatía que los enanos aún muestran por los orcos, que por lo demás es inexplicable. También puede tener relación con la excepcional longevidad de su raza y el precio que pagan por esta extrema duración de la vida natural. Muchos se han preguntado por qué ningún extranjero ha visto nunca a una hembra enana y por qué no trabajan en las minas, canteras, fundiciones y fraguas por las que son tan famosos. En un intento de conseguir una explicación para este hecho bien conocido, he llevado a cabo un estudio sobre otros muchos organismos longevos y he llegado a la conclusión de que el ciclo vital de los enanos debe incluir un largo parto de sus mujeres. La experiencia me indica que es probable que dar a luz a un bebé sano lleve más de diez años, una vez concebido el niño. Durante este tiempo, la salud de una dama enana puede correr un gran riesgo y es probable que todo su clan se esfuerce para mantenerla a salvo y en un estado de serenidad perfecta.

En las visitas que realicé a los asentamientos enanos al norte de Stillwater, pude contar de forma superficial a los hombres de la comunidad, la mayoría de los cuales viajaban



diariamente a las minas. Dado ese número y el cálculo aproximado de los suministros que se traían desde el sur, pude hacer un cálculo de las hembras enanas que debían vivir allí, ocultas a los curiosos ojos de los extranjeros tras altos muros y puertas cerradas. Los resultados fueron sorprendentes, ¡los machos enanos superaban a las hembras casi en una proporción de 2 a 1!

Si se combina el largo parto y la proporción de hombres con respecto a mujeres, no es raro que las hembras en edad fértil se consideren mercancía valiosa y poco común entre los enanos, por lo que hay que protegerlas a cualquier precio. Quizás esto explica por qué casi nunca vemos a un enano aventurero que no se haya propuesto conseguir una gran fortuna y ganar tanto oro como sea posible, ya que puede que espere reunir una gran cantidad de dinero, ¡para así conseguir una esposa!

Gnomos

Los gnomos, al igual que los enanos y los hobbits, son una raza diminuta. Son descendientes del linaje de los enanos y según nuestros escasos hallazgos fósiles, los primeros gnomos aparecieron hace más de setecientos mil años, en lo que hoy se conoce como Cumbria. Parece que la separación de las razas de gnomos y enanos vino determinada por el proceso normal de la selección natural, en lugar de por la intervención mágica. La prueba de alquimia del tejido de los gnomos confirma esta teoría y además, su tejido no produce una vibración mística distinta en sus especies. Por lo tanto, como ocurre con todos los productos de la selección natural, los gnomos no gozan de una ventaja especial en la práctica de la magia. No son demasiado conocidos por el uso de la misma.

A diferencia de los enanos, los gnomos no poseen un físico especialmente poderoso y no presentan una fuerza excepcional, sino que sus poderes físicos están más en armonía con su estatura, que es bastante pequeña. La media de estatura de los gnomos es algo inferior a 100 centímetros y generalmente, pesan cuatro o cinco piedras como mucho. Sin embargo, ¡gozan de una resistencia y una longevidad poco frecuente! La vida de un gnomo macho suele durar unos 500 años, salvo que sufran enfermedades.

A primera vista, los gnomos también pueden distinguirse de otros pueblos diminutos por sus rasgos faciales y sus pies. A diferencia de sus primos enanos, nunca se les ha visto con barba y tampoco poseen unos pies descomunales y velludos como los hobbits. El único rasgo físico notable de un gnomo común es su nariz, que generalmente es larga y gruesa. Al igual que todas las razas diminutas, los gnomos gozan de agudos sentidos en general, pero el tamaño de la nariz de los gnomos puede explicar de algún modo el agudo sentido del olfato de un gnomo, que es extremadamente preciso y exigente. De hecho, en esta facultad concreta, ¡son los

mejores! El sentido del olfato de los gnomos puede bastar para explicar el gran éxito del que han gozado como químicos y perfumistas.

Además de estas diferencias superficiales, que pueden ser muy sutiles para un observador falto de formación, la principal diferencia entre gnomos y otros pueblos diminutos radica en el carácter. ¡Aquí los contrastes están bien definidos y delimitados! Por ejemplo, mientras que los enanos construyen sus hogares casi exclusivamente en regiones montañosas, los gnomos no están limitados a un escenario concreto, por lo que se encuentran en cualquier lugar en el que se comercie. Además, mientras que los enanos viven en una sociedad cerrada, intentando evitar el contacto con otras razas si es posible, los gnomos son de granja y cosmopolitas. Los hobbits



son un pueblo tímido, retraído y en buena parte sedentario, pero los gnomos están llenos de energía. De todos los pueblos diminutos, es muy probable que sean los gnomos los que viajen, aprendan nuevos idiomas y aprecien todo lo que sea novedoso y extraño a su experiencia.

En el centro de la famosa ambición de los gnomos, que ha inspirado a tantos gnomos a convertirse en banqueros, políticos y magnates de la industria, siempre se podrá encontrar un fuerte deseo de seguridad. Los observadores externos, que suelen realizar juicios basados en el aspecto exterior, a menudo han condenado al pueblo gnomo por su amor al oro y al dinero, pero al hacerlo, ignoran los motivos que rigen la búsqueda de la riqueza de cualquier gnomo. ¡Los gnomos no aman el dinero o la influencia por su propio bien! Es el deseo de proporcionar seguridad para ellos mismos y su familia lo que motiva al gnomo medio.

Hay que recordar que el gnomo normal, una vez despojado de su fortuna y su título, es una persona muy vulnerable. Los gnomos no se defienden tan bien como

los enanos, en un sentido físico y además, no disponen de grandes cordilleras en las que ocultarse. Si un gnomo quiere disfrutar de algo de paz mental, debe disponer de determinados medios para ocuparse de sí mismo y de sus seres queridos. Hay que levantar algún obstáculo entre él mismo y el mundo, que está lleno de peligros. Antes de realizar un juicio rápido, ¡sería sensato recordar que un gnomo puede pasar hasta 100 años como jubilado!

Además, la devoción y el servicio que un enano presta a su clan tienen su reflejo en la sociedad de los gnomos en la lealtad que demuestran a su extensa familia, para la que la lealtad de un gnomo es incuestionable. Se espera que hermanos, padres, abuelos y otros antecesores vivos, primos y primos políticos... como miembros de la familia asuman la responsabilidad del mantenimiento de la salud y el bienestar de hasta cien personas, una vez que se han considerado todas las relaciones. Por supuesto, esta onerosa idea es soportable para el gnomo, porque cualquier otro miembro de su familia también trabaja tan duro como él, dedicando una incalculable energía al apoyo de la familia. Todos estos esfuerzos están dirigidos por el cabeza de familia, el "Don" (o "Doña", si esta persona es una mujer), que coordina los esfuerzos de todos los gnomos que llevan el nombre de la familia, repartiendo a cada uno determinadas responsabilidades y deberes.

El amor de los gnomos por la familia es lo que da sentido a su existencia, además de una seguridad personal que otras razas, en su mayoría, sólo pueden envidiar. ¡Excelentes son los beneficios de los que disfruta el extranjero que impresiona a un Don gnomo lo suficiente como para que le adopten como "ahijado" de la familia! Sin embargo, todo esto tiene su lado oscuro, ya que no sólo las luchas por el poder de la familia se vuelven alarmantes, sino que los gnomos también son famosos por sus terribles y sangrientas venganzas contra cualquiera que dañe o amenace a un miembro de la familia. ¡Nadie guarda rencor como un gnomo! Viven mucho, recuerdan todos los ataques que reciben perfectamente y no hacen distinciones entre la persona que una vez le atacó y los descendientes de esta, 100 o 200 años después.

Las familias de gnomos valoran especialmente a las mujeres y a los niños, así como a las damas gnomo, aunque no de forma tan limitada como hacen los enanos, pero aún así es raro verlos viajar o recorrer las calles, a menos que estén acompañados por un gran séquito de escoltas y guardaespaldas. Los semiogros adiestrados son muy comunes en las calles de cualquier gran ciudad, ya que acompañan a cualquier gnomo acaudalado.



Hobbits

Los hobbits son las criaturas más diminutas de Arcanum y el pueblo más pequeño entre las razas diminutas. El hobbit medio nunca supera los 85 centímetros de altura y generalmente, mide menos. Su peso medio es de cuatro o cinco piedras, pero algunas veces pueden llegar a pesar siete piedras, ya que son propensos a la glotonería. Muestran los mismos sentidos agudos que todos los pueblos diminutos, pero los hobbits tienen más desarrollado el sentido del gusto que cualquier otro y conforme a este don, muchos hobbits dedican toda su vida a satisfacer el paladar, por su propio bien o para complacer a otros. La mayoría de los chefs más famosos del mundo son hobbits y este pueblo también nos proporciona los mejores vinos, cervezas y sidras.

En apariencia, los hobbits se pueden distinguir de sus parientes cercanos por diferentes rasgos. Físicamente son más pequeños que los enanos y no llevan barbas espesas, aunque algunas zonas de su cuerpo, especialmente las piernas y los pies, están cubiertas por una suave piel parecida a la de los animales. No tienen una nariz larga y gruesa, como los gnomos, pero sí suelen tener una cintura más gruesa que éstos. Los rasgos más visibles de cualquier hobbit son sus pies, que son desproporcionadamente largos y generalmente bastante velludos. La piel que cubre la planta del pie de un hobbit es gruesa y flexible, por lo que sus pies están bien protegidos a la hora de caminar. Generalmente, no utilizan calzado, ya que les parece incómodo y muy cerrado, además de ruidoso.

Sin embargo, junto a estas diferencias físicas superficiales también existen otras diferencias más profundas, más metafísicas entre los hobbits y sus primos de las razas diminutas. A diferencia de los enanos y los gnomos, que son producto de la selección natural, parece que la magia ha ejercido alguna influencia en la evolución de los hobbits. Para demostrar esto, sólo debemos someter algunas muestras de tejido de un hobbit de hoy en día a determinadas pruebas de alquimia. Una vez que se han eliminado todas las vibraciones mediante un proceso de destilación, el tejido y el hueso del hobbit resonarán en una determinada frecuencia mística. Esta frecuencia es exclusiva de su raza y no se pondrá de manifiesto en ningún miembro de otra especie, independientemente de la cantidad de veces que se realice esta prueba. Todos los hobbits resuenan en esta frecuencia y continúan haciéndolo aún después de muertos. Se conocen restos de hobbits de 50.000 años de antigüedad que conservan la misma resonancia racial.

Los primeros hobbits aparecieron hace unos doscientos mil años, en las colinas poco empinadas que se encuentran al sur de Glimmering Forest. Es probable que sus antepasados fueran gnomos, aunque como ocurre siempre con los casos de la selección supernatural, no se puede estar completamente seguro. Desconocemos qué agencia mágica decidió separarlos de la raza de los gnomos y tampoco podemos saber qué pretendía conseguir esta agencia con la creación de los primeros hobbits. Sin embargo, la

consecuencia final de ese trabajo mágico ha sido la reducción de la vida de un hobbit a unos 400 años, en comparación con los 500 o 600 que pueden llegar a vivir un gnomo o un enano. Las diferencias físicas que les alejan de gnomos y enanos también se pueden explicar por esta razón, además de por los aspectos exclusivos del carácter del hobbit.

A pesar de poseer una resonancia mágica innata, los hobbits no muestran una gran inclinación a convertirse en hechiceros. Su naturaleza mágica se revela más delicada, sobre todo en la profunda conexión de su raza con la naturaleza, especialmente con las plantas y los animales domésticos. La gran mayoría de hobbits viven en zonas rurales y su mayor ambición es conseguir una tranquila y sencilla vida hogareña. Son conocidos por su labor agrícola y viticultora. El modo de ser de los hobbits es mucho más dulce, paciente y pasivo que el de los gnomos o los enanos, ya que les encanta la comodidad y la paz y detestan implicarse en los asuntos de otras razas. Sea cual sea la profesión que escoja un hobbit, siempre se sentirá atraído hacia lugares verdes y tranquilos. Incluso los hobbits que viven en la ciudad sienten la necesidad de tener un jardín, siempre que les es posible. El patio de una casa de ciudad de un hobbit a menudo está adornado con una gran variedad de hierbas y flores, además de con una colmena o un huerto.

Los hobbits suelen vivir en comunidades pequeñas y bastante unidas. Los hobbits que viven en el campo forman pueblos y construyen sus casas bajo montículos de tierra, que cubren con césped y flores, para conseguir aislar sus viviendas y hacerlas más cómodas, cálidas en invierno y frías en verano. En el caso de los hobbits de ciudad, es posible que haya más de una pequeña comunidad en una gran ciudad, pero aunque estas comunidades se llevan bien, cada grupo es muy reservado, manteniendo sus propias costumbres y tradiciones.

A diferencia de las mujeres enanas y gnomos, las mujeres hobbit gozan de gran libertad de movimientos y acción. ¡A ningún hobbit casado se le ocurriría encerrar a su esposa en casa! Es muy posible que la dama no lo tolerase, ya que, aunque son diminutas, las hembras hobbit son enérgicas y muy directas. A menudo se les ve trabajando junto a sus maridos en los campos, o en cualquier otra ocupación y en algunas ocasiones, incluso poseen sus propias granjas y negocios. Rara vez abandonan su hogar, pero lo harán si es absolutamente necesario. A los hombres hobbit les gusta muy poco viajar, pero parece que a sus mujeres les gusta menos. Casi nunca se les ve en el extranjero.



Los ogros son los últimos supervivientes de un antiguo y poderoso trabajo mágico, qué sólo últimamente ha comenzado a menguar, después de casi un millón de años de existencia. El registro fósil nos muestra que hace aproximadamente 900.000 años existía una desenfrenada actividad mágica, una oleada de brujería sin precedentes que ha afectado a la vida en Arcanum durante milenios. ¿Qué causó esta repentina y catastrófica ola de selección supernatural? Es posible que nunca lo sepamos con certeza, pero sí podemos decir que las agencias mágicas que funcionaban en ese tiempo eran muy fuertes, mucho más poderosas que las fuerzas que puede llegar a dominar cualquier mago de hoy día. En aquellos tiempos, se crearon muchos organismos que han sobrevivido hasta nuestros días, si bien es cierto que en pequeña cantidad.

En esta lejana época de encantamientos, encontramos el origen de muchas especies legendarias, como el craken, la hidra y la serpiente marina. Los wyrms, los dragones y los patos aparecieron aproximadamente en la misma época. Muchas de las especies ya existentes cambiaron de manera considerable, como ocurrió en el caso del unicornio y el pájaro de fuego, mientras que otras se fundieron en organismos quiméricos por causas desconocidas, como fue el caso del centauro y la mantícora. Los humanos, que aparecieron unos doscientos mil años antes de esta época, no escaparon al caos general. Aunque la mayoría de nuestros antepasados no cambiaron en absoluto, la magia transformó a otros en gran medida. Cuando el fabuloso torbellino de la selección natural se calmó, unos cuatro mil años antes, aparecieron dos nuevas especies que a partir de entonces coexistieron con la humanidad común. Estas nuevas razas fueron los elfos y los gigantes.

Los verdaderos gigantes ya no se encuentran entre nosotros. Sabemos que existieron y si viajamos a Dark Fens, aún podemos ver las enormes piedras que dejaron allí. Además, los visitantes aún acuden anualmente al baile de gigantes de Morbihan para ver las columnas que levantaron para celebrar el amanecer del sol estival. También hemos descubierto sus restos fosilizados y en el Museo de historia natural de Tarant se exponen unos impresionantes esqueletos. Pero, los gigantes de Arcanum dejaron algo más que sus huesos, porque todavía están entre nosotros, representados por sus descendientes, los ogros y los semiogros.

Ogros

No sabemos con seguridad cuánto tiempo tardaron los antiguos gigantes en convertirse en los actuales ogros. Por supuesto, fue un proceso lento, que duró miles de años. Podemos suponer, sin temor a equivocarnos, que las siguientes generaciones de gigantes han estado encogiendo durante unos 200.000 años, posiblemente porque

se han visto privadas continuamente de otras especies, que en un tiempo pudieron ser su fuente de alimento. No sabemos con exactitud cuándo se vio por primera vez al ogro moderno, ya que rara vez se ha encontrado un conjunto de restos completo. Los ogros, al igual que los orcos, tienden al canibalismo y suelen devorar a sus propios muertos. Sin embargo, la mayoría de naturalistas apuntan que la aparición del ogro moderno data de hace 50000 años como máximo.

El ogro medio actual no mide más de 380 centímetros, muy lejos de los gigantes de antaño, cuyo muslo podía superar sin problemas ese tamaño. Pesan aproximadamente 30 piedras, de puro músculo. Es difícil determinar la duración de la vida de estas criaturas, ya que los ogros son tan desfavorables para la vida, que cualquier otra raza con la que se encuentran acaba con ellos inmediatamente, pero sí puedo decir que la edad media de los cadáveres de ogros que he examinado ronda los 200 años. No puedo decir cuánto tiempo pueden llegar a vivir si nadie se inmiscuye en su camino. Todos los ejemplares que he visto han sufrido una muerte violenta.

En la naturaleza, los ogros suelen ser criaturas solitarias. Prefieren vivir en zonas montañosas si es posible y guardan celosamente su territorio, por lo que a menudo entran en conflicto con los enanos, que también prefieren vivir en las montañas, ¡pero no les importa que sus vecinos les golpeen y destruyan! Sin embargo, a pesar de la aparente ventaja que en combate puede tener un ogro sobre un enano, es raro que un ogro mate a un enano, siendo más frecuente lo contrario. Aunque el ogro supera a su adversario enano en tamaño, fuerza y alcance, es raro coger a un enano desprevenido y solo. En general, los enanos reconocen rápidamente las señales que indican la presencia de un ogro en la zona, ya que éstos no son muy discretos a la hora de marcar su territorio y suelen bloquear cañones con grandes piedras o arrancar árboles en un ataque de genio. Si un enano ve estas señales, organizará inmediatamente una partida de caza, que puede acabar rápidamente con la bestia, si opta por luchar, o puede expulsarla de la zona.

Por extraño que parezca, desde el punto de vista de la historia natural, los ogros tienen un derecho previo a reivindicar las cumbres de la cordillera Stonewall e incluso de las montañas Grey, lugares en los que hemos encontrado con mayor asiduidad los huesos de sus antepasados gigantes. De vez en cuando, se pueden encontrar pequeñas familias ogro en estas regiones, en zonas aisladas. Se sabe que algunos machos solitarios dominan la extraña tribu de los orcos, ya que su mayor fuerza les da autoridad. Los ogros no son demasiado inteligentes, ni especialmente civilizados, pero, por lo general, conocen unas pocas palabras del idioma común, además de su propio idioma. Suelen ser algo torpes, así que sus aptitudes mágicas son nulas, a diferencia de lo que ocurría con sus antepasados gigantes. Esta

circunstancia puede explicar en parte su odio especial hacia los elfos, cuyos orígenes datan de la misma época, pero que no han perdido ni un ápice de su naturaleza mágica.

Aparte de su incapacidad para utilizar la magia, los ogros tampoco son capaces de aplicar la ley natural. Las únicas herramientas que utilizan son palos rudimentarios y hachas de piedra. Incluso su método de caza es bastante simple; un ogro se oculta en un escondite situado junto a una ruidosa corriente montañosa o junto a un paso estrecho y cuando pasa una víctima cerca, salta sobre ella y le asesta un terrible golpe en la cabeza.

Algunas personas pueden preguntarse con razón cómo podemos asegurar que los ogros, que son relativamente pequeños si los comparamos con los gigantes, están relacionados con estos colosales seres de antaño. Una vez más, podemos demostrar esta relación gracias a la alquimia, que muestra que en el tejido de un ogro actual aparece la misma vibración profunda, lenta y penetrante que se puede encontrar en los enormes huesos de sus antepasados. Sin embargo, esta vibración es mucho menos perceptible en los ogros que en los gigantes fosilizados, así que podemos suponer que el encantamiento que una vez creó a los gigantes de Arcanum al fin se está desvaneciendo, haciendo a sus descendientes cada vez más humanos. Así se puede explicar por qué los ogros pueden mezclar su sangre con humanos normales, cuando es probable que sus antepasados gigantes no pudieran hacerlo.



Semiogro

El semiogro es un extraño híbrido, resultado del cruce entre un ogro y un humano. No sabemos con seguridad cómo llegaron a existir estas criaturas, aunque pueden ser resultado de violaciones. Es difícil imaginar las circunstancias que rodean el nacimiento de un semiogro y si no fuera porque recorren diariamente las calles de cualquier ciudad de Arcanum, la mayoría de naturalistas dirían que la existencia de tal criatura es algo imposible. Por supuesto, aunque siempre se cabe la posibilidad de que un ogro macho violara a una hembra humana hecha prisionera, todo lo que sabemos de los ogros nos indica que es bastante raro que la víctima sobreviviera a un encuentro sexual de tal naturaleza. Además, si alguna hembra humana fuera tan fuerte como para sobrevivir al asalto, sigue siendo difícil comprender que un ogro tenga paciencia suficiente para esperar al nacimiento de su descendencia semiogro. Incluso tras utilizar a una hembra humana para satisfacer su apetito sexual, lo más normal sería que el ogro quisiera satisfacer rápidamente su hambre. Para decirlo sin rodeos, lo más lógico sería que el ogro matara y devorara a su víctima. ¡Si un ogro abusa de una mujer humana, es posible que esta prefiera ese final!

Sin embargo, sin tener en cuenta estas escabrosas especulaciones, los semiogros existen y viven entre nosotros. Por supuesto, hace doscientos años, eran bastante extraños. Es posible que la cercana extinción de la raza de los ogros en los últimos años haya conseguido que la generación actual de patriarcas ogros llegue a una insólita cota de ingenio procreativo. Aún así no podemos afirmarlo, ya que no podemos entrevistarnos con ellos. Lo mejor que podemos hacer es estudiar a sus hijos y sacar las conclusiones que podamos de nuestros descubrimientos.

En los semiogros aparecen bastante claros los rasgos de sus orígenes. Sólo son un poco más pequeños que los ogros de pura raza y su altura alcanza aproximadamente los 300 centímetros. Su peso ronda las 25 o 30 piedras y al igual que los ogros, tienen un cuerpo musculoso y extremadamente fuerte. Sin embargo, no viven tanto como los ogros, ya que su vida suele durar unos 90 años y su personalidad, como ocurre con la longevidad, presenta características derivadas de su origen humano. Gozan de una inteligencia superior a la de los ogros y además, son mucho menos violentos y menos propensos a los ataques de ira. Pueden vivir y trabajar junto a otras razas y normalmente, se les ve trabajando para gnomos, ya que éstos dominan con más facilidad las inclinaciones personales que tienen en su contra. Aunque aún poseen una ligera actividad de la misma vibración mística que existe en los ogros y existió en los gigantes, no parece que los semiogros gocen de la inteligencia o la inclinación necesaria para utilizar la magia. Es probable que puedan utilizar herramientas y dispositivos tecnológicos, si tienen un tamaño adecuado, pero estos objetos rara vez se fabrican para una mano o un cuerpo de gran tamaño.

Es curioso que todos los semiogros que nos rodean sean machos. Es posible que los ogros progenitores de estas criaturas no permitieran vivir a una hembra fruto de una relación ogro - humana. Para ser más siniestros, podemos decir que mientras permiten a sus hijos abandonar la tribu, mantienen retenidas a sus hijas con el propósito de reproducirse. En cualquier caso, los semiogros que se adapten a la sociedad civilizada pueden abrirse paso en el mundo y siempre encuentran un empleo con bastante facilidad. Son unos excelentes guardaespaldas, escoltas y trabajadores resistentes, de manera que, los gnomos hacen buen uso de sus servicios y cualquier acaudalado caballero gnomo siempre viajará con un semiogro para su protección personal. Es legendaria la extremada lealtad de un semiogro dedicado a la protección, de manera que, si se les pide, los semiogros lucharán hasta la muerte para proteger a sus patrones.

Aunque los semiogros son un tanto torpes con relación a la media humana, tienen mucha paciencia y un carácter afable. De los ogros han heredado una ligera antipatía hacia los enanos y los elfos, pero estos sentimientos se manifiestan en forma de desconfianza o repulsión en lugar de servir como pretexto para dar lugar al caos. Incluso parece que gozan de cierto instinto paternal, ya que muestran un cariño sincero por personas más pequeñas que ellos. Los semiogros son extremadamente amables con niños de todas las razas y sobre todo demuestran mucho cariño por gnomos y hobbits. No sabemos a qué se debe esto, pero, de vez en cuando, nos encontramos con la extraña visión de guardaespaldas semiogro encargado de la protección de un niño pequeño o incluso de varios niños.



CAPÍTULO TRES. LAS RAZAS INTERMEDIAS: ORCOS, ELFOS, HUMANOS E HÍBRIDOS DE HUMANOS

Es en la clasificación de las razas intermedias, orcos, elfos, humanos e híbridos de humanos, donde mis teorías sobre la selección natural y sobrenatural encuentran una mayor resistencia. No me hago ilusiones con este tema, las creencias religiosas de muchos están en juego, así como una gran cantidad de suposiciones, consideradas verdades irrefutables por la mayor parte de nuestra civilización. No obstante, soy un hombre de ciencia, como mis compañeros dedicados a la historia natural o sobrenatural, y debo basar mis opiniones en las pruebas, no en lo que me gustaría pensar.

Por lo tanto, es mi desagradable deber decir que todas las razas intermedias, incluyendo a los orcos y a los elfos, descienden directamente de los seres humanos, mediante un proceso de selección supernatural. Las pruebas conseguidas en los últimos años, gracias a la paleontología y a la alquimia forense, acaban con cualquier duda que nos asalte con relación a este asunto.

Tal afirmación, dentro de su sencillez, revoluciona los antiguos sistemas de clasificación y también, contradice directamente las enseñanzas de innumerables religiones. Aquellos que quedaron satisfechos con la asociación de distintas razas con "elementos" místicos no se alegrarán al saber que el registro fósil del que disponemos no apoya sus teorías. E incluso aquellos doctos lectores que puedan tolerar las especulaciones sobre los orígenes de la humanidad se mostrarán reacios al mismo examen de los orcos y los elfos. La premisa más difícil de aceptar es la siguiente: dos organismos no pueden procrear a menos que estén estrechamente emparentados. Aunque cualquier naturalista y agricultor lo sabe, ¡nos resistimos a aceptar la misma premisa cuando se nos aplica a nosotros mismos! Es casi imposible conseguir que un elfo, orco o humano medio acepte la verdad, pero el hecho es que los semielfos y los semiorcos existen y eso significa que las especies progenitoras son parientes. Además, los semielfos y los semiorcos son fértiles, híbridos viables, no son estériles y eso significa que la relación entre las especies progenitoras es muy estrecha.

Humanos

Los humanos son el origen de todas las razas intermedias y uno de los pueblos más antiguos de Arcanum. Somos los hijos de la selección natural pura; las pruebas fósiles indican claramente que nuestros antepasados y los primeros enanos se separaron hace unos dos millones de años y desde ese momento, las dos líneas de sangre han evolucionado de forma paralela. Mientras que los enanos son los progenitores de todas las razas diminutas, los humanos son el origen del que proceden el resto de seres inteligentes de Arcanum, incluyendo algunas antiguas

ramas como los elfos o los gigantes y la moderna subespecie de los orcos.
A algunos les resulta difícil aceptar esta premisa, pero sostengo que es la única explicación posible para determinados hechos inalienables. En primer lugar, nuestro estudio de paleontología ha confirmado que los humanos, en su forma actual, han existido durante un millón de años en Arcanum. En segundo lugar, tanto los tejidos de un humano de pura raza como los restos fósiles más antiguos de nuestra raza no presentan una vibración mística característica, lo que indica que nuestra especie no es intrínsecamente mágica. Sin embargo, a pesar de la ausencia total de cualquier cualidad mágica inherente y universal en la raza humana, los humanos siempre pueden producir híbridos fértiles con otras tres especies completamente diferentes, que además, no se pueden reproducir entre sí, como ocurre con los elfos, los orcos y los ogros. Si combinamos esto con las fechas geológicas que asociamos con la aparición de las tres subespecies en cuestión, las fechas son posteriores a la primera aparición de los humanos y se hace evidente que los humanos son el eslabón a partir del cual se crearon las otras razas, mediante el proceso de selección supernatural. Los elfos, los gigantes y los orcos fueron creados deliberadamente a partir de las reservas humanas, ¡gracias a la magia!

El humano medio mide alrededor de 175 centímetros y pesa entre seis y doce piedras. La vida de un humano suele durar unos 80 años, aunque es posible que algunos miembros de la raza alcancen los 100 años, si son afortunados. Para alargar la duración de la vida de los humanos hay que hacer uso de la magia. A pesar de la falta de una naturaleza mágica intrínseca, algunas veces los humanos pueden llegar a dominar el arte y tener éxito en el arte del hechizo. Por otro lado, la gran inteligencia innata y la gran curiosidad de los humanos les otorga un maravilloso don para aplicar la ley natural y además, los humanos crean y controlan más tecnología que cualquier otro pueblo conocido.

El carácter de la raza humana es muy variado. Los humanos tienden a formar grupos compuestos por su familia más directa y muestran un gran cariño por sus compañeros y niños. Son, con diferencia, la raza más numerosa de Arcanum y se encuentran en todas partes, en todas las tierras y en cualquier clima. Los humanos ejercen cualquier profesión imaginable y su obstinación es tal que no permitirán que se les prohíba acceder a cualquier lugar o profesión, sin importar la forma en la que tengan que ceder para adaptarse. También parecen carecer de cualquier prejuicio innato, excepto por la existencia de un odio violento y excesivo hacia los orcos, a los que encuentran detestables por puro instinto. La mayoría de los humanos también sienten un intenso terror y odio por los ogros, es cierto... pero es justo decir que probablemente sientan ese mismo terror y odio por cualquier ser que considere un manjar la carne humana.



Elfos

Mi teoría sobre el origen de la raza de los elfos encontrará una gran resistencia. Hasta ahora, la creencia popular admitía que los elfos eran la raza más joven, pero las pruebas fósiles no apoyan esta conclusión. Es cierto que los humanos y los enanos son las razas más antiguas de Arcanum, pero los elfos y los gigantes no aparecieron mucho después. Los primeros elfos inconfundibles aparecieron hace unos 900.000 años, durante la época del gran encantamiento. Son producto de la selección supernatural, al igual que los gigantes, los dragones y muchas otras especies mágicas.

Los primeros restos de elfos se encontraron en la región de Drowned Woods, esparcidos en un estrato de la tierra que también contenía los huesos del famoso Eltdon Wyrm. Entre los afilados dientes de este antiguo monstruo, el paleontólogo John Eltdon descubrió pedacitos de cadenas y chapa, armadura propia de los guerreros elfos. Ya que no se cree que estos huesos tengan menos de 750.000 años, se puede llegar a la conclusión de que la civilización de elfos ya estaba muy avanzada en ese tiempo.

Los elfos se pueden distinguir del resto de razas intermedias por las proporciones de su cuerpo, los rasgos faciales y el tono del pelo, los ojos y la piel. No son tan altos como los humanos, suelen medir unos 150 centímetros como mucho y su aspecto suele ser frágil y delgado, con un peso de seis piedras o inferior. La proporción de brazos y piernas respecto al torso es mayor que la de los humanos y los dedos de manos y pies también son excepcionalmente largos y finos. Tienen orejas alargadas y puntiagudas, sus ojos tienen forma de almendra y sus narices y bocas son pequeñas y delicadas. El tono de su piel es pálido, que puede ir desde un beige cremoso, pasando por un blanco nuclear, hasta un delicado color aceituna. Su pelo también es claro y puede ser plateado, dorado y verde, pero algunos extraños ejemplares tienen el cabello rojo fuego o incluso negro carbón. Parece que los elfos encuentran estos dos colores especialmente atractivos e incluso pueden sentirse atraídos por humanos que tengan el cabello de ese color. Sus ojos son de color plata, azules, verdes, grises o amarillo ámbar. A menudo el color de ojos de un elfo cambia según su estado de ánimo, pasando de un color a otro a medida que se ve afectado por diferentes emociones. Sin embargo, el color no es la cualidad más notable de los ojos de los elfos, su visión también es excepcional, ya que les permite ver en la oscuridad y a gran distancia, lo que les convierte en los mejores tiradores de todas las razas intermedias.

Los elfos son un pueblo mágico. Las vibraciones mágicas de su interior son tan fuertes que aislar la frecuencia universal de sus tejidos es todo un desafío, aunque se puede hacer mediante un proceso de destilación. Como están saturados de energía mágica, los elfos practican el arte por naturaleza y han dado lugar a innumerables generaciones de magos en Arcanum. Del mismo modo, no gozan de una aptitud

innata para el estudio de la ley natural y tienen grandes dificultades para dominar incluso la más simple tecnología. Algunas veces, la magia que albergan en su interior es tan fuerte que los pequeños dispositivos tecnológicos no funcionarán en su presencia y los dispositivos tecnológicos más poderosos incluso pueden incluso hacer que se enfermen. En cualquier caso, la tecnología no es algo que interese demasiado a la mayoría de los elfos, excepto para condenar el saqueo del que es víctima la naturaleza en el nombre del "progreso".

A los humanos les resulta difícil entender el carácter de la raza de los elfos, ya que a veces presentan una paradójica combinación de cualidades. Generalmente, son un pueblo pacífico, amable, alegre y muy aficionado a los chistes y las bromas... pero, tratan los asuntos de honor con extrema seriedad y si se les provoca, se batirán hasta la muerte por un insulto, que a un observador humano podría parecer insignificante. Les encantan los banquetes, los festivales y las vacaciones y pasan mucho de su tiempo en celebraciones. Los elfos pocas veces se encuentran realizando alguna actividad que los humanos consideren "trabajo". Sin embargo, a menudo acusan al resto de razas de "perder el tiempo en cosas frívolas", como por ejemplo, ¡todo lo relacionado con el dinero o con ganarse la vida de forma honesta! Los elfos son generosos, encantadores, comprensivos y unos gentiles anfitriones, pero, algunas veces, su arrogancia puede resultar casi insoportable. Consideran abiertamente que son superiores a cualquier otra raza, con la posible excepción de los hobbits, a los que parecen amar en exceso.



Los elfos son muy filosóficos para la mayoría de las cosas y a menudo, su clásica arrogancia se presenta como una leve aversión por otras razas y su compañía. Esta aversión rara vez se convierte en la pasión que podríamos denominar "odio"... excepto en el caso de los orcos, a quienes los elfos matarán cuando se les presente la primera oportunidad, y los ogros, a quienes consideran la personificación de todas las cosas grandes, estúpidas y violentas, cualidades que desprecian profundamente. En la discutida relación entre elfos y humanos, los elfos tienen poco que decir al respecto, excepto que la mayoría de los humanos no comprenden que los elfos que conocen en el extranjero son muy jóvenes. Durante los primeros siglos de sus vidas, se espera que los niños elfos se críen con algo de libertad. Éstos recorren el mundo en busca de nuevas experiencias y aventuras y es el momento de sus vidas en el que es más probable que entablen una relación con humanos. Tanto los elfos machos como las hembras a menudo viven una gran experiencia entre los humanos. En su madurez, los elfos tienden a asentarse y permanecer con los suyos, es posible que tras enterrar a varias generaciones de fugaces amigos y cónyuges pierdan el gusto por la compañía humana.

La gente justa tiene un sentido muy desarrollado del territorio y se agrupan por regiones. Los elfos de Glimmering Forest se consideran diferentes a los elfos de las montañas Gray. De algún modo, esto se puede explicar por la profunda relación que los elfos tienen con la naturaleza, especialmente con los bosques de su origen. Algunos observadores reivindican haber visto a elfos que hablaban lenguas animales, controlando a las bestias en su lengua materna. Algunas veces, juran que un elfo puede oír gritar a los árboles, cuando los están talando. Sea cierto o no, sí es verdad que los elfos muestran un gran amor y respeto por todos los seres vivos, a pesar del orgullo que les causa su habilidad como cazadores y arqueros. Los cazadores elfos sólo matan por necesidad o en defensa propia y nunca por placer, de manera que, detestan a todo aquel que sale en busca de trofeos.

Es imposible hablar de la duración exacta de la vida de un elfo. Podemos calcular que aproximadamente viven unos 1000 años, sin prolongar su vida con ayuda de la magia. Sin embargo, es muy extraño que los elfos acepten morir de buen grado, o incluso envejecer, ¡cuando dominan la magia con tal facilidad! Un poco de fuerza de voluntad y pueden mantenerse con vida y jóvenes durante siglos. Si es este el caso, se considera una torpeza preguntar a los elfos su edad, especialmente si el elfo es una dama. Una muchacha elfo que no parezca tener más de diecisiete años puede haber sido testigo de la desaparición de cinco generaciones de hombres. Si alguna vez tenemos la oportunidad de visitar una ciudad de elfos, lo mejor es seguir el ejemplo de otros elfos, ya que un elfo puede sentir automáticamente cuántos años puede tener otro elfo y se dirigirá a la persona de la manera apropiada. Si se encuentran dos elfos de la misma región y tienen aproximadamente la misma edad, se llamarán "hermano" o "hermana". Si el elfo con el que nos encontramos es de una

región diferente, se llamarán "primos". A un elfo que tenga siglos de vida se le llamará "madre" o "padre", a menos que se quiera halagarle. A los elfos que superen los mil años de edad hay que llamarles "tía" o "tío", como muestra de respeto y cariño. A los elfos muy ancianos se les puede llamar "abuelo" o "abuela". He estado ante la dama de plata de Quintarra y escuché a elfos bastante ancianos llamarla "anciana", así que no puedo ni imaginar la cantidad de años que esta dama lleva en el mundo.



Semielfos

Los semielfos son una raza híbrida, producto de progenitores humanos y elfos. No existe una regla general para su concepción y es posible que su nacimiento sea producto de la relación entre una hembra elfo y un hombre humano, o un macho elfo y una mujer humana. La descendencia producto de tal unión es una persona que presenta rasgos de cada raza, pero que no pertenece por completo a ninguna, un hecho aplicable a todos los individuos híbridos.

Los semielfos suelen presentar la complexión física del progenitor humano, pero no ocurre siempre. Pueden medir unos 175 centímetros y pesar entre seis y once piedras. Algunas veces, pueden pasar por humanos o por elfos sin ningún problema, pero un observador entrenado casi siempre puede descubrirlos por una serie de características que no son comunes a ninguna raza. Aunque su estatura es menor, tienen las proporciones humanas normales y carecen de los brazos, piernas y dedos largos de los elfos. Casi siempre presentan las orejas puntiagudas del progenitor elfo y también pueden mostrar algunas de las características de la tez de los elfos, pero el color del cabello a menudo revelará la presencia de la sangre humana.

Ni la sociedad de los elfos ni la sociedad humana discrimina con severidad a los semielfos, pero éstos tampoco se sienten totalmente cómodos. Cuando viven entre elfos, sus parientes de pura raza casi nunca les llaman "hermano" o "hermana", aunque estén estrechamente relacionados con su progenitor elfo, y en su lugar les llaman "primo", una forma de recordarles que no son completamente bienvenidos y que nunca lo serán. Entre los humanos, viven libremente en sociedad e intentan vivir su vida como hacen los demás, pero su longevidad es un obstáculo para entablar una relación, ya que los semielfos suelen vivir unos 400 años o incluso más.

El carácter de cualquier semielfo depende en gran medida de la educación que haya recibido y si le han criado en compañía de elfos o humanos. Aunque carecen de la profunda y arraigada preocupación que sienten los elfos por los seres vivos, se encuentran en íntima comunión con la naturaleza y a menudo muestran su amor por los animales o pasan su tiempo al aire libre. No presentan la arrogancia relacionada con los elfos y pocas veces muestran prejuicios contra otras razas. La única excepción parecen ser los orcos de pura cepa, hacia los que sienten un odio innato, al igual que les ocurre a los humanos y a los elfos.

Los semielfos presentan la misma cualidad mágica innata relacionada con sus progenitores elfos, aunque en un nivel inferior. Forman unos magos excelentes, entre aquellos que se deciden a estudiar el arte. Tampoco están completamente libres de las dificultades que tienen los elfos para dominar la ley natural y a menudo, se encuentran en desventaja para convertirse en tecnólogos... pero, esto se puede superar con concentración y trabajo duro, si el estudiante está suficientemente motivado. En cualquier caso, pueden ejercer la profesión que deseen y la carencia de prejuicios raciales manifiestos les convierten en buenos abogados, comerciantes y tenderos. Muchos semielfos también viven en zonas rurales y trabajan como agricultores, pastores y cazadores. Además, con la aguda visión y la gran puntería que les proporciona su herencia de la raza de elfos, los cazadores y guías semielfos son los más demandados.

Orcos

Con anterioridad, la religión y la ciencia optaron por clasificar a los orcos como una raza "monstruosa", suponiendo una relación directa con los ogros, ya que las dos razas tienen un carácter parecido. Esta supuesta relación no existe y la única similitud radica en que los ogros también son producto de la selección supernatural y representan a su manera una rama del árbol familiar humano. En un análisis más detenido, podemos asegurar que los orcos son una raza mucho más joven que aquellos gigantes de los que descienden los ogros y son el resultado de un proceso



más reciente de selección supernatural. Su parecido físico con los ogros sólo es una coincidencia, desde el punto de vista de los científicos.

Es difícil decir cuando aparecieron los primeros orcos. Casi nunca se encuentra un conjunto de restos intactos, ya que tienden a devorar a sus muertos, en lugar de enterrarlos. Sin embargo, las primeras pruebas de su existencia se encontraron hace unos pocos miles de años, como mucho diez mil años, en la región de Dark Fens. Son una raza joven, producto de un encantamiento relativamente reciente y extremadamente poderoso, y el hecho de que sus antepasados una vez fueran completamente humanos, puede explicar la profunda e innata repulsión que los humanos puros sienten hacia ellos.

El cuerpo del orco medio suele medir unos 165 centímetros, pero pocas veces presentan esa altura, ya que la columna vertebral de cualquier orco tiende a estar deformada, dando lugar a una joroba, hombros desnivelados o una cabeza sobresaliente. Todo esto junto, resta centímetros a su altura. Pesan entre siete y doce piedras, como los humanos, pero es la única similitud que comparten las dos especies. Los rasgos faciales de un orco son una parodia distorsionada de un humano, ya que a menudo presentan rasgos más propios de un jabalí o un tigre. Pueden tener orejas puntiagudas, grandes colmillos, un hocico como el de un cerdo, pupilas rajadas en los ojos o muchas otras anomalías. También son propensos a sufrir defectos como la fisura en el paladar u "orclip", como lo denominan algunos. Sus dientes también se diferencian de los humanos, ya que suelen ser afilados e irregulares y además, cuando un orco pierde un diente, este vuelve a crecer inmediatamente, característica que comparten con los tiburones.

La vida natural de un orco es algo breve, ya que dura unos 40 años. Sin embargo, se reproducen rápidamente y una hembra orco puede dar a luz a su descendencia en cuatro meses y una vez que han nacido sus crías, estas maduran a una velocidad mayor que los bebés humanos, llegando a andar y correr en menos de seis meses. Los bebés orcos tienen más probabilidad de nacer en parejas que los bebés humanos. Asimismo, los partos de mellizos y trillizos son bastante normales. Sin embargo, las madres orco sólo tienen dos pechos y dos brazos, así que el tercer bebé de un parto triple se entrega al padre, que devora al niño para celebrar su fertilidad.

A pesar de la brevedad de sus vidas naturales, los orcos poseen una alarmante vitalidad y gozan de una gran fuerza, superior incluso a la de un humano de su mismo tamaño. Si resultan heridos, se curan casi inmediatamente. Si se cortan una mano, un pie o un dedo, estas extremidades continuarán con vida durante unos instantes separadas del cuerpo. Además, se les pueden volver a colocar con éxito brazos y piernas, si se encuentran, y un cirujano competente los cose. Son muy

resistentes a las enfermedades y parecen completamente inmunes a las infecciones, como la gangrena. También soportan mejor que los humanos el calor y el frío extremo. Parece que esta inmejorable salud está relacionada con la actividad mágica que los separó del resto de especies humanas, hace miles de años. Incluso los registros más antiguos de su raza hacen referencia a la vigorosa complexión de los orcos.

Los orcos se organizan en grandes tribus, que pueden llegar a constar de 30 o 40 miembros. Los machos dominan su sociedad y aquellos más fuertes e inteligentes lideran el grupo. El resto de machos colaboran en las tareas de caza y defensa de las hembras y de ningún modo se oponen a las decisiones del jefe, a menos que quieran desafiarlo directamente. Un jefe orco debe estar preparado para enfrentarse a un desafío por el poder en cualquier momento. Si baja la guardia, puede resultar derrotado por un orco más joven, más fuerte... e incluso por un miembro más fuerte de otra especie. Hay noticias de ogros que gobernaron tribus de orcos. Incluso un semiorco o un humano particularmente degenerado pueden ejercer esa autoridad, como ocurrió en el caso del famoso Caníbal de Cattan, Sawney Beane.

Los orcos son nómadas por naturaleza y siempre están cambiando de lugar. Son un peligro constante en los lugares aislados del mundo y en los alrededores de cualquier zona habitada. Las tribus de orcos se pueden encontrar en cualquier zona que no esté densamente poblada por pueblos civilizados. El carácter de los orcos está motivado por dos grandes fuerzas, el miedo y el odio. Sienten odio hacia casi todo lo que tiene vida, especialmente otros seres inteligentes, y temen a todo lo que sea más fuerte que ellos, por ejemplo, a quien pueda matarlos. El orco expresa su miedo con respeto y veneración; el odio, tarde o temprano, más bien temprano, se traduce en violencia y asesinato.

La prueba de alquimia de los tejidos de los orcos muestra una poderosa vibración mística unida a su carne y sus huesos. Si su raza dispusiera de algo más que su brusca astucia animal, podrían dar lugar a magníficos magos, ¡una idea que sin duda nos hace temblar de miedo! Por suerte, los orcos no son demasiado inteligentes. La misma magia que ha reducido la duración de sus vidas y ha retorcido sus cuerpos también afecta a sus cerebros y los llena de odio y furia, manteniéndolos alejados del reino superior del pensamiento.

Por supuesto, el hecho de que los orcos sean fuertes y no demasiado inteligentes les habilita únicamente como jornaleros. A algunos de ellos se les ha permitido vivir en los barrios más pobres de algunas ciudades industriales como Tarant, siempre que estén dispuestos a trabajar en las fábricas cercanas. Los orcos, a pesar de su devorador odio por las razas más civilizadas, buscan esta clase de trabajo, ya que parecen muy atraídos por la tecnología, aunque no muestran una gran comprensión de la ley natural. Al

parecer, les gustan las herramientas y las máquinas que ellos no podrían construir por sí mismos y son especialmente aficionados a las armas de fuego... ¡aunque pocos comerciantes son tan inmorales como para vender un arma así a un orco!

Semiorcos

Los semiorcos son una raza híbrida, resultado del cruce de un orco y un humano de pura raza. Generalmente, tal emparejamiento es resultado de la violación de una hembra humana por un orco macho. Sin embargo, se conocen algunos extraños casos, en los que machos humanos se han cruzado con hembras orco por voluntad propia y además, los semiorcos pueden casarse entre sí y tener descendencia. En cualquier caso, la mezcla de sangre orco y sangre humana es un tema bastante desagradable para los humanos, quienes miran a los hijos de tal unión con aversión y odio.

El aspecto físico de los semiorcos varía mucho. Miden aproximadamente lo mismo que los humanos, unos 175 centímetros y suelen pesar entre siete y doce piedras. En general, parecen orcos altos y fuertes, totalmente libres de las deformaciones de columna vertebral que afectan a sus progenitores orcos. Son algo menos velludos y tienen unos dientes menos salientes que los orcos. Por supuesto, esto no es una regla general, ya que algunos semiorcos casi no se distinguen de los humanos. Sólo existen unas pocas pistas que ponen en evidencia la herencia orco de estos individuos. Un experto observador puede notar que el sujeto tiene más vello en el cuerpo de lo que es normal en un ser humano, que su nariz es respingona, que las uñas son especialmente gruesas y afiladas o que los colmillos son bastante más largos de lo normal... pero, si no es así, existen muy pocos indicios. Algunas veces, los semiorcos pueden "vivir" muchos años como humanos antes de que alguien les descubra, incluso aquellas personas cercanas a ellos.

Desdichadamente entre los semiorcos no es común una apariencia extremadamente humana. Por lo general, incluso el semiorco más guapo tiene algunos rasgos característicos de los orcos, que le marcan de por vida, si decide vivir en una sociedad humana. Los semiorcos casi nunca encuentran un trabajo que no pertenezca a los empleos de baja categoría. Sirven de mano agrícola en comunidades rurales, pero en las ciudades no pueden aspirar a nada mejor que basurero, deshollinador, recolector de harapos, minero u obrero de una fábrica. En cambio, los semiorcos pueden llegar muy alto en la jerarquía de una tribu de orcos, si deciden evitar la compañía de los humanos por completo. Son mucho más inteligentes que los orcos de pura raza y la capacidad de pensar con claridad les facilita la supervivencia en un entorno en el que sólo los más preparados sobreviven.

Es difícil hablar del carácter de los semiorcos en general. Los orcos no conocen el concepto de familia en sí mismo, pero no discriminan a sus niños semiorcos. Los

semiorcos gozan del respeto que pueden ganar con su fuerza y su astucia, sin tener en cuenta su aspecto. Por otro lado, los humanos no suelen aceptar a los semiorcos en su familia, ni los tratan suficientemente bien como para fomentar los magníficos sentimientos que relacionamos con nuestra raza. La intolerancia a la que nuestra sociedad somete a los semiorcos marca su actitud ante la vida para siempre y es imposible saber si pueden ser capaces de superar sus inclinaciones de orco, si se les hubiera tratado como a un humano desde su nacimiento. En cualquier caso, tal y como están las cosas en este momento, tendemos a encontrar a los semiorcos salvajes, corruptos, implacables y propensos a la violencia. ¡Dado el entorno en el que suelen criarse, esto no puede sorprendernos!



Algunos semiorcos pueden aprender a controlar el violento temperamento orco que les inunda. Su inteligencia innata, junto con la ligera ventaja que tienen por ser miembros de una raza mágica, les permitirá aprender algunos de los principios de los hechizos, si está permitido. También pueden aprender el funcionamiento de la ley natural y de este modo, llegar a convertirse en tecnólogos, si se les da la oportunidad. Sin embargo, muy pocas veces se les ofrecen estas oportunidades, ya que su acceso a un nivel superior de educación es nulo. Todos los pueblos civilizados discriminan a los miembros de esta raza y además, no tienen muy buena opinión sobre su capacidad intelectual. Sin embargo, en los 60 años que suele durar la vida de un semiorco, este puede conseguir un gran logro. Algunos se han convertido en bandidos famosos y otros han demostrado más humanidad que los humanos que les dieron la vida. Nacieron pendiendo de un hilo y cualquier persona sensata puede darse cuenta de que la mayoría de las veces caen en manos del mal porque alguien les ha empujado.

Apéndice 3: información sobre los hechizos

Los siguientes pasajes se han extraído del tratado de "Magia práctica" de Thomas Redwine con permiso del autor. Toda la información relacionada con los hechizos está destinada a ampliar los conocimientos ya explicados en la sección "Hechizos" del Capítulo 2.

Análisis de un desastre o de cómo y por qué nos fallan los hechizos

El mayor enemigo de un mago activo es el exceso de confianza, ya que hay más de mil formas de que un hechizo se malogre, incluso aunque se haya formulado y lanzado con la mayor precisión. ¿Y qué puede ser más frustrante, más humillante, más decepcionante y misteriosamente peligroso que un hechizo fallido? No importa si tenemos éxito o no, porque el mago pagará con cansancio cualquier intento de reunir fuerzas místicas. Sin embargo, la fatiga no es la única consecuencia posible derivada de un hechizo fallido, ¡ya que he visto a magos resultar gravemente heridos e incluso morir porque un hechizo no logró el efecto deseado!

Muchos hechiceros novatos no comprenden (y muchos magos experimentados lo olvidan) que el objetivo de un encantamiento puede poseer una propiedad de resistencia desconocida y cuando esta es suficientemente alta, fallan hasta los conjuros más expertos.

Generalmente, cualquier hechizo lanzado sobre una criatura tiende a encontrarse con resistencia por parte de la complexión o la voluntad y esto depende de si la magia está dirigida a las facultades físicas o cerebrales. Si el objetivo tiene suerte y el dado saca un número igual o inferior al de la estadística de resistencia, el hechizo no afectará al objetivo deseado, ¡sin importar lo bien que se lanzó el hechizo!

Decidí reunir las siguientes notas sobre la magia de Arcanum, pensando en la salud y la seguridad de mis compañeros magos, sobre todo de aquellos compañeros de mi tierna infancia. En las siguientes páginas, he enumerado todos los hechizos que conozco de las dieciséis universidades de magia. En cada lista, he intentado proporcionar al futuro mago una idea de la inteligencia necesaria para lanzar un hechizo y el nivel de experiencia

mínimo necesario para aprender a utilizarlo. Cuando me sea posible, también nombraré aquellas estadísticas de resistencia que supondrán un gran obstáculo para la finalidad del mago.

Algunas veces, he señalado los hechizos más fáciles o difíciles de resistir con un signo más o menos. Esos valores numéricos se aplicarán a las desagradables estadísticas de resistencia antes de tirar ningún dado. Es obvio que el signo más juega en favor del objetivo y el signo menos en favor del mago, de manera que, un hechizo al que se pueda resistir con una complexión de +10 sufrirá una mayor resistencia que otro al que se pueda resistir con una complexión de -5.

SOBRE LA AMPLIA RESISTENCIA MáGICA

Si el objetivo del hechizo tiene una cualidad innata de resistencia mágica, ¡el intrépido mago puede encontrarse en un buen lío! Esta forma particular de resistencia actúa antes de que se realice cualquier "lanzamiento de conservación" y si tiene éxito, el mago observará una de las siguientes consecuencias, que dependerán del hechizo lanzado:

1. Si se esperaba que el hechizo causara algún daño, este se verá reducido en la misma cantidad que el valor de la resistencia del objetivo.

2. Si para mantener el hechizo es necesario un gasto de cansancio, ese gasto se verá aumentado por el factor 100/ (resistencia 100) y no se podrá mantener sobre una criatura 100% resistente.

3. Si el hechizo no causa daño alguno, pero en su lugar tiene un "lanzamiento de conservación", el objetivo disfrutará de una bonificación de +1 al conservar cada 10% de la resistencia que posee (p. ej., +1 para la resistencia de 1 a 10%, +2 para la resistencia de 11 a 20%, etc., hasta llegar a +10 para la resistencia de 91 a 100%).

4. Si no ocurre nada de eso, es posible que el hechizo simplemente falle y no afecte a la criatura en absoluto y la posibilidad de que ocurra este bochornoso incidente es igual a la resistencia mágica del objetivo.

El mago debe comprobar estos resultados en el orden que aparecen arriba. Por ejemplo, un destello de fuego lanzado a una criatura con una resistencia mágica del 80% sólo causará un daño del 20%, mientras que un para mantener un escudo protector sobre esa criatura se necesitará más cansancio por segundo. La misma criatura resiste a un hechizo de encanto +8 para su lanzamiento de conservación,

mientras que un hechizo de fuerza oculta tiene un 80% de posibilidades fracasar incluso a la hora de alejar a la criatura del mago.
Una criatura con una gran resistencia mágica no puede cambiar deliberadamente este aspecto de su ser. Las consecuencias de esta resistencia pueden ser muy frustrantes e incluso trágicas, especialmente en aquellos momentos en los que un mago no puede sacar el máximo beneficio de un hechizo útil (¡el mejor ejemplo es el hechizo de curación!). El objetivo de tal hechizo se puede resistir a los efectos de la interferencia mágica, incluso si esos efectos son muy deseados y extremadamente necesarios. Por ejemplo, un mago que conozco una vez tuvo que presenciar cómo se desangraba un amigo suyo, mientras que todos los hechizos de nigromancia blanca de los que disponía resultaron casi inútiles.

En resumen, la misma cualidad de resistencia mágica, que dificulta que los enemigos mágicos nos dañen, también dificultará que nuestros amigos magos nos ayuden.

Un hechizo y su objetivo

Si se quiere lanzar un hechizo sobre un objetivo concreto, el mago debe señalar el objetivo tras lanzar el hechizo. Para hacer esto, debe mover un cursor de objetivo hacia el objeto o la baldosa sobre la que quiere que el hechizo ejerza su efecto y después, pulsar el botón izquierdo del ratón (para cancelar el hechizo, hay que pulsar el botón derecho del ratón). Unos pocos hechizos, como adivinar la magia, se lanzan sobre los objetos del inventario del jugador, pero como excepción a esta regla, también existen algunos hechizos que no tienen un objetivo concreto, como es el caso de sentir lo oculto.

Hechizos y los alrededores

Según algunas de mis notas, muchos hechizos sólo funcionan en los alrededores del mago que los lanza. Para favorecer los intereses del jugador, los "alrededores" del mago se definen como la zona visible en la vista isométrica centrada en el mismo mago. A medida que el mago se mueve, estos alrededores cambian para incluir la zona visible en la vista isométrica.

Descripciones de los hechizos

La siguiente tabla de descripciones de hechizos se ha dividido en dieciséis columnas horizontales, una por cada universidad de magia de Arcanum. Cada universidad contiene cinco hechizos de dificultad y poder progresivo.

Transporte

La Universidad de Transporte contiene hechizos relacionados con el movimiento y



	1	2	3	[illegible]	5
Conveyance	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Elemental [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Elemental (Earth)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Elemental (Fire)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Elemental (Water)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Mental	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Meta	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Morph	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
N[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Necromantic (Evil)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Necromantic [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Summoning	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
T[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

el transporte.

Disarm (Desarmar)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: destreza
Efecto: si el objetivo no consigue resistir con su destreza, se le caerá el arma de las manos.

Abrir botes
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: el cierre del objetivo queda abierto (pero no por completo), si la aptitud mágica supera el índice de dificultad del cierre. Es obvio que este hechizo sólo es eficaz en puertas y arcones cerrados. Además, a diferencia de la habilidad abrir cerraduras, este hechizo provoca mucho ruido y atrae la atención (puede que hostil) de las criaturas cercanas.

Unseen force (Fuerza oculta)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: no corresponde
Efecto: el objetivo retrocede varias casillas y se aleja del mago. Si el objetivo se topa con un objeto sólido, como un muro o un árbol, se detendrá antes de tiempo y puede sufrir algún daño.

Spatial distortion (Deformación espacial)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: no corresponde
Efecto: el mago es transportado de forma mágica a la baldosa vacía que elija. No podrá atravesar muros o puertas cerradas.

Teleportation (Teletransporte)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: si lanzamos este hechizo, aparecerá la interfaz del mapa del mundo y el jugador podrá pulsar sobre cualquier lugar conocido para transportarse hasta allí inmediatamente.

Adivinación



La Universidad de la Adivinación está relacionada con la asimilación de conocimientos por medio de la magia.

Sense Alignment (Sentir la alineación)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo revelará la alineación de cualquier criatura. Si el mago examina a la criatura mientras mantiene este hechizo, su alineación aparecerá en la descripción de la criatura en la ventana de mensajes.

See Contents (Ver el contenido)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: no corresponde

Efecto: con este hechizo, el mago puede ver el contenido de un recipiente.

Read Aura (Leer el aura)

Nivel mínimo: 5

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo revelará los atributos subyacentes de la criatura objetivo.

Sense Invisible (Sentir lo invisible)

Nivel mínimo: 10

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo descubrirá a todas las criaturas y objetos invisibles que se encuentren en los alrededores del mago. Éstos aparecerán como imágenes traslúcidas. También proporcionará al mago un grado 20 en localizar trampas.

Divine magic (Adivinar la magia)

Nivel mínimo: 15

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo determinará las propiedades mágicas de un objeto del inventario del mago. Este debe seleccionar el objeto con un cursor que aparecerá tras lanzar el hechizo.

Material elemental (aire)

La Universidad del Aire dispone de aquellos hechizos que manipulan el primer



material elemental, el aire y el viento.

Vitality of Air (Vitalidad del aire)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo mejora la complexión de la criatura objetivo.

Poison vapours (Vapores venenosos)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: complexión
Efecto: este hechizo crea una gran nube de gas cáustico centrada en la baldosa objetivo. Cualquier criatura que se encuentre dentro de la nube debe guardar, o resultará dañada, pero este daño se puede ver reducido por la resistencia al veneno. Si una criatura permanece en la nube, debe repetir la acción de guardado cada pocos segundos o sufrirá un daño constante.

Call winds (Invocar a los vientos)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: complexión -5
Efecto: este hechizo crea una ráfaga de viento centrada en el mago y que sopla en todas las direcciones. Cualquier objeto que pese menos de 2 kilos saldrá volando. Cualquier criatura debe guardar o pasará volando sobre varias baldosas y resultará dañada si se golpea con un objeto sólido.

Body of Air (Masa de aire)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo transforma el cuerpo del objetivo en aire, de modo que, se vuelve traslúcido. La velocidad del objetivo se reduce a 1. Si el objetivo entabla un combate, será muy difícil infligirle un daño corriente, mientras se encuentre bajo la influencia de este hechizo, pero los hechizos y el fuego aún le afectarán y el hechizo invocar a los vientos le causará un gran daño.

Call Air Elemental (Invocar a un elemento de aire)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo invoca a un elemento de aire, que aparecerá en la baldosa objetivo e inmediatamente comenzará a atacar a los enemigos de los magos. El elemento permanecerá intacto hasta que se le destruya o se cancele el hechizo.

Material elemental (tierra)

La Universidad de la Tierra posee aquellos hechizos que manipulan el segundo

material elemental, la tierra y la piedra.

Strength of Earth (Fuerza de la tierra)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo aumenta la fuerza de la criatura objetivo.

Stone throw (Lanzamiento de piedra)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: complexión -5

Efecto: este hechizo crea un proyectil de piedra que viaja de forma infalible desde el mago hasta el objetivo al que debe causar daño. El proyectil desaparece tras el impacto.

Wall of Stone (Muro de piedra)

Nivel mínimo: 5

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo crea un bloque de piedra en la baldosa vacía que señale el mago. El muro de piedra permanece allí hasta que lo destruyan o hasta que se cancela el hechizo.

Body of Stone (Cuerpo de piedra)

Nivel mínimo: 10

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo transforma el cuerpo del objetivo en piedra y le transmite una resistencia de daño del 50%. La velocidad del objetivo se ve reducida en 5 puntos y además, un ataque del objetivo sin armas provoca un daño adicional de 5 puntos al adversario.

Call Earth Elemental (Invocar a un elemento de tierra)

Nivel mínimo: 15

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo invoca a un elemento de tierra, que aparecerá en la baldosa objetivo e inmediatamente comenzará a atacar a los enemigos de los magos. El elemento permanecerá intacto hasta que se le destruya o se cancele el hechizo.

Material elemental (Fuego)

La Universidad del Fuego posee aquellos hechizos que manipulan el tercer



material elemental, el fuego y el calor.

Agility of Fire (Agilidad del fuego)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo aumenta la destreza de la criatura objetivo.

Wall of Fire (Muro de fuego)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo crea un muro de fuego que cruza la baldosa vacía indicada. Cualquier criatura que atraviese el muro recibe quemaduras. El muro de fuego permanece intacto hasta que se destruye o se cancela el hechizo.

Fireflash (Destello de fuego)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: complexión -5
Efecto: este hechizo crea una bola de plasma sobrecalentado, que surge de la mano del mago y se dirige hacia la baldosa marcada y explota. Cualquier criatura que se encuentre en esa baldosa o en las baldosas cercanas sufrirá quemaduras debido a la explosión. Una acción de guardado con éxito reducirá a la mitad el daño causado.

Body of Fire (Cuerpo de fuego)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo inmola a la criatura objetivo, que consigue resistencia extra al fuego y puntos extra de daño de fuego con cualquier ataque sin armas. Además, cualquier criatura que ataque al objetivo sin armas o con un arma de tumulto también conseguirá unos pocos puntos de impacto de daño de fuego.

Call Fire Elemental (Invocar a un elemento de fuego)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo invoca a un elemento de fuego, que aparecerá en la baldosa objetivo e inmediatamente comenzará a atacar a los enemigos de los magos. El elemento permanecerá intacto hasta que se le destruya o se cancele el hechizo.

Elemental (Water)

La Universidad del Agua consta de los hechizos que manipulan el cuarto

material elemental, el agua y el hielo.

Purity of Water (Pureza del agua)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo aumenta la belleza de la criatura objetivo.

Call fog (Invocar la niebla)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo crea una neblina, centrada en la baldosa objetivo. La visión es nula dentro de la niebla, no se ve nada a través de ella.

Squall of ice (Lluvia de hielo)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: complexión -5
Efecto: este hechizo crea una tormenta de hielo y aguanieve centrada en la baldosa objetivo. Cualquier criatura que se encuentre en la tormenta debe realizar una acción de guardado o sufrirá un daño. Si una criatura permanece en la tormenta, debe repetir esta acción cada pocos segundos o sufrirá un daño constante.

Body of Water (Masa de agua)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo licua a la criatura objetivo y la hace invisible. La velocidad del objetivo se reduce en 5 puntos. El objetivo no puede entablar combate y es difícil herirle con daño normal, mientras esté bajo la influencia de este hechizo, pero aún así, los hechizos y el fuego pueden afectarle.

Call Water Elemental (Invocar a un elemento de agua)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo invoca a un elemento de agua, que aparecerá en la baldosa objetivo e inmediatamente comenzará a atacar a los enemigos de los magos. El elemento permanecerá intacto hasta que se le destruya o se cancele el hechizo.

Fuerza

La Universidad de la Fuerza consta de hechizos que manipulan y controlan la energía

pura.

Shield of protection (Escudo protector)"
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo crea una pantalla de energía protectora ante el objetivo, aumentando su clase de armadura y las resistencias de daño, fuego y eléctrica. Las aplicaciones acumulativas de este hechizo no producen ningún efecto.

Jolt (Sacudida)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: complexión -10
Efecto: cuando se lanza este hechizo, una descarga de energía fluye desde el mago hacia las criaturas cercanas, que sufren un daño eléctrico. Una acción de guardado reducirá a la mitad este daño.

Wall of Force (Muro de fuerza)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo crea un brillante muro de fuerza en la casilla vacía especificada. Este muro no se puede atravesar, a menos que se desvanezca o se desintegre.

Bolt of lightning (Rayo)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: complexión -5
Efecto: este hechizo lanza un rayo desde el mago hacia la baldosa o el objetivo especificado. Cualquier criatura que sufra el impacto del rayo sufrirá un daño eléctrico o reducirá a la mitad ese daño, si el lanzamiento de guardado tiene éxito.

Disintegrate (Desintegrar)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: complexión -5
Efecto: este hechizo elimina la energía de unión de los átomos, de manera que, el objetivo se ve reducido a sus partículas base y estas se dispersan. Si el objetivo es una criatura, un lanzamiento de guardado con éxito evitaría este destino. Si no ocurre así, la criatura y su inventario resultan destruidos por completo y no puede resucitar.

Mental

La Universidad Mental posee hechizos que influyen y controlan las mentes de sus



objetivos. Es lógico pensar que estos hechizos no afectan a las criaturas sin sentido, como los zombis y otros muertos vivientes.

Charm (Encanto)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: voluntad -5

Efecto: este hechizo aumenta la reacción del objetivo hacia el mago. Si el hechizo acaba en unos pocos minutos, el objetivo mostrará una reacción reducida hacia el mago. Este hechizo no afectará al combate ni a los personajes jugadores.

Stun (Dejar atónito)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: voluntad -5

Efecto: este hechizo aturdirá al objetivo durante unos pocos segundos, si no lleva a cabo ninguna acción de guardado. Durante este tiempo, el objetivo se encuentra aturdido y no puede ni moverse ni atacar.

Drain Will (Consumir la voluntad)

Nivel mínimo: 5

Resistido por: voluntad -5

Efecto: este hechizo provocará que la voluntad de la criatura se reduzca a la mitad mientras se mantenga el hechizo, si no se ha llevado a cabo un guardado.

Nightmare (Pesadilla)

Nivel mínimo: 10

Resistido por: voluntad -5

Efecto: este hechizo provoca que todas las criaturas que se encuentren en las inmediaciones del mago se salven o huyan aterrorizados. Estas criaturas se alejarán del mago tanto como les sea posible.

Dominate will (Dominar la voluntad)

Nivel mínimo: 15

Resistido por: voluntad -5

Efecto: gracias a este hechizo, el mago puede controlar la voluntad del objetivo, a menos que este realice un lanzamiento de guardado. La criatura seguirá al mago mientras se mantenga el hechizo (sin importar el carisma del mago) y cuando se entable un combate, atacará a los enemigos del mago. Mientras se mantenga el hechizo, la criatura también actuará como si el mago la hubiera cautivado y la reacción será igual de negativa, cuando se acabe el hechizo. Este hechizo gasta más cansancio cuando mayor sea el nivel de la criatura y no afecta a los personajes jugadores.

Metafísico



La Universidad de la Metafísica consta de hechizos que afectan a otros hechizos.

Resist Magic (Resistir la magia)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo aumenta la resistencia mágica del objetivo.

Disperse magic (Disipar la magia)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo cancela los efectos de un hechizo existente sobre el objetivo. Si el objetivo es una criatura o un objeto tratado mágicamente (como una puerta con un cierre mágico), todos los hechizos que se mantengan sobre el objetivo se cancelarán. Si el objetivo es un objeto creado por medio de la magia, como un muro de fuego o un ogro invocado, resultará destruido.

Dweomer shield (Escudo Dweomer)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo impide que la magia afecte al objetivo. Cancela automáticamente cualquier hechizo existente que afecte al objetivo, de acuerdo con el hechizo disipar magia.

Bonds of Magic (Cadenas de magia)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo impide que el objetivo lance un hechizo. Además, los hechizos de objetos mágicos del objetivo no funcionarán mientras se mantenga este hechizo.

Reflection shield (Escudo reflector)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo crea un campo protector y los hechizos se reflejan y vuelven hacia quien los lanzó, como si el objetivo hubiera lanzado el hechizo sobre el mago. El escudo consume mucho más cansancio por tener que reflejar un hechizo.

Morfología

La Universidad de Morfología posee hechizos que cambian la sustancia del objetivo.

Hardened Hands (Manos curtidas)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo aumenta el daño que pueden causar las manos de la criatura objetivo.

Weaken (Debilitar)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: complexión -5

Efecto: este hechizo debilita la sustancia del objetivo y reduce la resistencia de daño mientras dura el hechizo, así como su fuerza. Si el objetivo es una criatura, una acción de guardado lanzada con éxito invalidará el hechizo.

Shrink (Encoger)

Nivel mínimo: 5

Resistido por: complexión -5

Efecto: este hechizo reduce el tamaño de una criatura a la mitad. Mientras está encogida, se mueve la mitad de rápido que siempre y sólo causa la mitad de daño con un ataque físico. Además, su fuerza también se ve reducida. Este hechizo no afecta a los objetos inanimados.

Flesh to Stone (De carne a piedra)

Nivel mínimo: 10

Resistido por: complexión -5

Efecto: este hechizo convierte la carne en piedra. Si se lanza sobre una criatura, esta se convertirá en piedra, a menos que lance una acción de guardado con éxito. Una criatura petrificada consigue un 95% de resistencia al daño, el fuego y la electricidad, pero no puede moverse, atacar, hablar o hacer cualquier otra cosa hasta que acabe el hechizo.

Polymorph (Polimorfo)

Nivel mínimo: 15

Resistido por: complexión -5

Efecto: este hechizo convierte a la criatura objetivo en una pequeña e inofensiva criatura, como un conejo o una oveja, durante el tiempo que se mantenga el

hechizo. La criatura se puede mover con normalidad y conserva su estadística original, pero no puede hablar, atacar o lanzar hechizos. Este hechizo no afecta a los objetos inanimados.

Naturaleza



En la Universidad de la Naturaleza podemos encontrar hechizos que controlan a las plantas, los animales y las fuerzas de la naturaleza.

Charm beast (Encantar a las bestias)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: voluntad -5

Efecto: este hechizo es parecido a encanto, pero este sólo afecta a los animales. Todos los animales de los alrededores mostrarán una buena reacción ante el jugador. Si existe un combate, el animal objetivo dejará de atacar al mago, aunque posteriores acciones hostiles pueden precipitar un nuevo ataque.

Entangle (Enredar)

Nivel mínimo: 1

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo otorga movimiento a una parcela de vegetación. La criatura objetivo no podrá caminar y su velocidad se verá reducida (-10) mientras las plantas intentan cogerle.

Control beast (Controlar a las bestias)

Nivel mínimo: 5

Resistido por: voluntad -5

Efecto: este hechizo es parecido a dominar la voluntad, ya que consigue que el jugador controle las mentes de los animales, a menos que se lleve a cabo un lanzamiento de guardado con éxito. La criatura seguirá al mago (sin tener en cuenta el número máximo de seguidores que permite el carisma del mago) y cuando se entable un combate, atacará a los enemigos del mago.

Succour beast (Bestias de apoyo)

Nivel mínimo: 10

Resistido por: no corresponde

Efecto: este hechizo invoca a un animal, que aparecerá en la baldosa objetivo e inmediatamente atacará a los enemigos del mago. El animal permanecerá allí

hasta que resulte muerto o se cancele el hechizo.

Regenerate (Regenerar)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo acelera la curación de todos los miembros del grupo, mientras se mantenga activado.



Nigromancia (mal)

En la Universidad de Nigromancia maligna podemos encontrar hechizos que afectan negativamente a la fuerza vital de una criatura.

Harm (Hacer daño)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo causa daño a la criatura fijada como objetivo.

Conjure spirit (Invocar a los espíritus)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo permite al mago hablar con el espíritu del cadáver objetivo sobre el que lo lanzó. Si lanza el hechizo sobre un personaje controlado por el sistema muerto, el mago puede llegar a conocer secretos que de otro modo no llegaría a saber.

Summon undead (Invocar a los muertos vivientes)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo invoca a un muerto viviente que atacará a todas las criaturas cercanas (incluso al mago).

Create undead (Crear muertos vivientes)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo anima al cadáver objetivo, que seguirá al mago (sin tener en cuenta el número máximo de seguidores que permite el carisma del mago) y si se entabla un combate, atacará a los enemigos del mismo.

Quench life (Apagar la vida)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: complexión -5
Efecto: este hechizo causa un gran daño a la criatura objetivo, a menos que esta realice una acción de guardado con éxito. Este hechizo no afecta a los muertos vivientes.



Nigromancia (bien)

La Universidad de Nigromancia benigna posee hechizos que afectan positivamente a la fuerza vital de una criatura.

Minor healing (Curación menor)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo cura una pequeña cantidad de daño al objetivo.

Halt poison (Detener el veneno)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo reduce el factor venenoso que afecta al objetivo.

Major healing (Curación mayor)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo cura una gran cantidad de daño al objetivo.

Sanctuary (Santuario)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo protege al mago de los muertos vivientes y éstos no le atacan.

Resurrect (Resucitar)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo devuelve a la criatura objetivo a la vida, con los puntos de impacto completos y un nivel de veneno de cero.



Fantasmagórico

La Universidad de lo Fantasmagórico contiene hechizos relacionados con el control de la luz y la ilusión.

Illuminate (Iluminar)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo aumenta el nivel de luz alrededor de la criatura objetivo. Si se lanza sobre una criatura, la zona iluminada se moverá cada vez que lo haga la criatura.

Flash (Enfocar)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo ciega temporalmente a la criatura objetivo.

Blur sight (Vista borrosa)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo mejora la clase de armadura del mago.

Phantasmal fiend (Demonio fantasmal)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: voluntad -5
Efecto: este hechizo crea la ilusión de un monstruo monumental. Si una criatura fracasa en la acción de guardado, creerá que la ilusión es real y atacará al monstruo para beneficiar al mago. La monstruosa ilusión durará hasta que lo destruyan o se desvanezca.

Invisibility (Invisibilidad)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: el objetivo se vuelve invisible. Ninguna otra criatura puede verlo, a menos que realice un ataque, ya que se puede ver una imagen traslúcida, a la que se puede atacar.



Evocación

La Universidad de Evocación contiene hechizos relacionados con la invocación de criaturas de poder progresivo.

Plague of insects (Plaga de insectos)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo invoca a una nube de mosquitos, que rodea a la criatura objetivo. No causan ningún daño, pero reducen de manera eficaz la velocidad de la criatura, que intenta espantarlos a manotazos.

Orcish champion (Campeón orco)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo invoca a un orco a la casilla vacía especificada. Esta criatura luchará con los enemigos del mago hasta que lo maten o se desvanezca.

Guardian ogre (Guardián ogro)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo invoca a un ogro a la casilla vacía especificada. Esta criatura luchará con los enemigos del mago hasta que lo maten o se desvanezca.

Hellgate (Puerta del infierno)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo invoca a un demonio a la casilla vacía especificada. Esta criatura luchará con los enemigos del mago hasta que lo maten o se desvanezca. Sin embargo, se rumorea que algunas veces el demonio no desaparece cuando se cancela la invocación...

Familiar (Espíritu animal)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo invoca a un espíritu animal para que se una al mago. Esta criatura permanecerá activa hasta que la maten.



Temporal

La Universidad Temporal se ocupa de hechizos que controlan el paso del tiempo.

Magelock (Cierre mágico)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo cierra cualquier portal de manera eficaz. La puerta no se puede forzar, aunque sí se puede destruir.

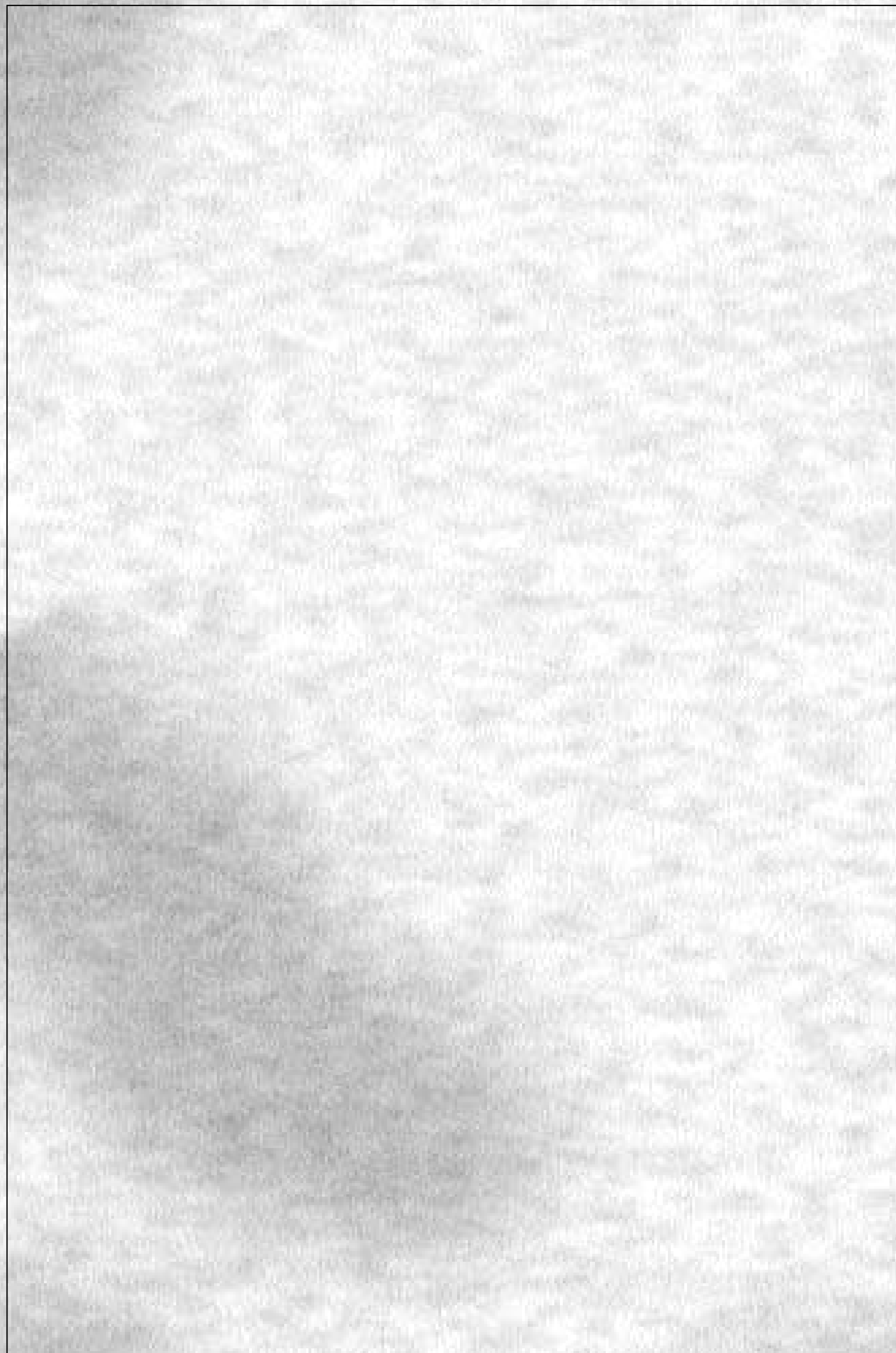
Congeal time (Congelar el tiempo)
Nivel mínimo: 1
Resistido por: voluntad -5
Efecto: este hechizo reduce a la mitad la velocidad de todas las criaturas que se encuentren en las inmediaciones del mago y que no hayan realizado un lanzamiento de guardado con éxito.

Hasten (Acelerar)
Nivel mínimo: 5
Resistido por: no corresponde
Efecto: este hechizo dobla la velocidad de la criatura objetivo.

Stasis (Estancamiento)
Nivel mínimo: 10
Resistido por: voluntad -10
Efecto: este hechizo paraliza a la criatura objetivo, a menos que esta realice un lanzamiento de guardado. La criatura afectada no podrá moverse, atacar, hablar o realizar ninguna otra acción.

Tempus Fugit (Tempus Fugit)
Nivel mínimo: 15
Resistido por: no corresponde
Efecto: este poderoso hechizo aumenta la velocidad del mago y de su grupo en +10, al tiempo que ralentiza a cualquier otra criatura del mundo, añadiendo 10 a su velocidad. Sólo puede existir un tempus fugit a la vez en el mundo. Si un segundo mago lanza el hechizo, el primero se desvanece automáticamente. Además, para desvanecer el hechizo directamente, el mago debe lanzar el hechizo disipar magia sobre sí mismo.





Apéndice 4: información esquemática especializada

Los siguientes pasajes se han extraído, con permiso del autor (o autores), del Folleto informativo del instituto politécnico de Tarant, XVI edición, sección 12, "Cursos por correspondencia".

Últimamente nos ha llamado la atención que muchos estudiantes que se inclinarían por continuar una educación científica no pueden finalizar el curso del instituto politécnico. No son las dificultades económicas, ni la falta de capacidad innata, las que impiden que estos futuros tecnólogos continúen estudiando para conseguir un título superior, sino que los mayores obstáculos vienen determinados por las limitaciones de tiempo y la distancia. Estas personas llevan vidas ocupadas, que a menudo, les obligan a viajar y por lo tanto, no pueden asistir diariamente a clase como haría un estudiante normal.

Los decanos del instituto politécnico creyeron que sería esta clase de persona, es decir, una persona que prefiere viajar y vivir aventuras antes que pasar mucho tiempo en un pequeño laboratorio, la que estaría más motivada para realizar una carrera basada en las disciplinas tecnológicas. Es más, pensamos que sería una triste pérdida para la ciencia que ningún hombre de acción de la generación actual llegara a especializarse en los temas tecnológicos. Por cada ciudadano formal y firme que pase su vida en su taller, debe existir un determinado número de ingenieros y visionarios que den un uso práctico a sus descubrimientos y componentes. Sin gozar de un gran temperamento, formación y experiencia entre sus profesionales, la ciencia está condenada a convertirse en un tema de estudio conservador y, sin nuevas ideas y un revulsivo, cabe la posibilidad de que se agote el pozo de inspiración de las nuevas tecnologías.

Para tratar estos y otros asuntos, se han creado los cursos por correspondencia, que el instituto politécnico ofrecerá de ahora en adelante con un calendario flexible. La siguiente lista de descripciones de esquemas se divide en dos secciones, que cubren las ocho disciplinas tecnológicas. Estas disciplinas son aquellas consideradas por los decanos del instituto como las más "útiles" en el sentido pragmático de la palabra y que como tales, son las más fáciles de enseñar como un extenso programa de "estudios de campo".

Cada disciplina representa una parte diferente del conocimiento tecnológico y para una mayor comodidad, hemos dividido cada curso en siete niveles. Cada vez que el alumno suba de nivel, se le concederán esquemas de mayor complejidad y poder. Con el uso de estos esquemas, los futuros tecnólogos podrán combinar los objetos comprados o encontrados para crear una gran variedad de artículos de gran utilidad y poder. (Consulte la sección 3-7 de este manual para obtener más información sobre la utilización de esos esquemas. El editor.)

Recuerde que el estudiante recibe estos esquemas automáticamente cuando consigue superar un nuevo nivel. Por supuesto, un estudiante también puede encontrar algunos esquemas en sus viajes y con la pericia suficiente puede crear una gran variedad de dispositivos únicos nunca vistos con anterioridad, ni siquiera por los profesores del instituto politécnico. Es precisamente esta clase de estudio, experimentación y descubrimiento lo que el instituto espera motivar, con la entrega por correo de instrucciones de esta clase.

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Chemistry	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Heal Lite (Cura leve)

¡Cura las heridas con rapidez y facilidad! Aprovechando las propiedades curativas de la raíz de ginka y del tallo de kadura, este elixir restablece la salud y las energías biológicas sin necesidad de descanso o una hospitalización prolongada.

Fatigue Restorer (Regenerador de cansancio)

Los avances en la herbología han hecho posible el restablecimiento del empuje y el vigor sin apenas gasto de tiempo. Con la mezcla de las hojas de la cocca y el tabaco, se consigue un elixir que goza de poderes regenerativos superiores a todos aquellos que proporcionan los hechizos o los encantamientos mágicos.

Poison Cure (Antídoto de veneno)

Se vuelven a utilizar las propiedades reconstituyentes del tallo de Kadura, ahora en esta rápida cura para el envenenamiento. Es una mezcla de productos, en la que se incluye el mismo veneno al que debe contrarrestar. ¡Este líquido es imprescindible para cualquier tecnólogo aventurero que necesite rápidamente un antídoto! ¡Y además, es insípido! ¡Perfecto para acompañar al té matutino!

Fatigue Limiter (Reductor de cansancio)

¿Cansado de quedarse sin energía antes del combate crucial? ¡Olvídese de sus problemas de una vez por todas! ¡Gracias a la mezcla del vigorizante regenerador de cansancio y de la poción de brujas, podemos crear un fantástico suero que consume energía de forma más eficaz! ¡Asestará el golpe final con mayor facilidad que el primero! ¡Es increíble!

Accelerate Healing (Curación acelerada)

El cuerpo es una máquina increíble, que dispone de sus propios mecanismos internos de curación. Por desgracia, casi nunca disponemos de tiempo suficiente para que la naturaleza haga su trabajo. Pues bien, si mezclamos cura leve con la hoja de cocca, podemos ayudar a que la naturaleza siga su curso con mayor rapidez. ¡Observe la cara de sorpresa del enemigo mientras se ríe de lo que normalmente habría sido una carnicería!

Wonder Drug (Medicina maravillosa)

En este nuevo mundo lleno de embaucadores y remedios sanalotodo, a menudo nos encontramos con un producto que ofrece milagros y que no hace nada parecido. ¡Pero, ése no es el caso de la medicina maravillosa! Si combinamos la curación

acelerada y el aceite de la serpiente gran jefe, crearemos un producto que restablece tanto la salud como la energía. ¡Garantizado!

Cure All (Panacea)

Pocas veces, un avance científico cambia nuestra manera de ver las cosas para siempre. La panacea es uno de esos avances. Si a la fiable medicina maravillosa le añadimos una parte de aceite de serpiente gran jefe, crearemos un asombroso remedio denominado panacea. ¡Se reactivan la energía y la salud por completo! ¡Se curan los envenenamientos! ¡Es increíble, pero cierto!

QUíMICA

Charges (Cargas)

La exhaustiva investigación de las propiedades químicas de los líquidos ha revelado esta maravilla de la edad tecnológica. Una solución cargada de electrolitos alojada en una caja de metal permite que hasta al más despreocupado de los usuarios goce de las ventajas que proporciona una fuente de energía móvil.

Strong Poison (Veneno poderoso)

La química es la base de la biología y los últimos experimentos han dado lugar a este eficaz veneno líquido. Mediante la mezcla de artículos normales de una casa, como el producto de limpieza Monroe y el agua de vida Varham, incluso el científico más incompetente podría crear un veneno destinado a dar cuenta de cualquier plaga, de orcos o de lo que sea.

Fuel (Combustible)

El tecnólogo actual necesita una fuente de combustible rápida y de fácil acceso y gracias a los conocimientos de química, esto es una realidad. Con una simple botella de vino Moone y levadura de cerveza normal, podemos crear un combustible eficaz. (Advertencia: no se recomienda el consumo personal del combustible.)

Hallucinite (Alucinógeno)

Alucinógeno es un sorprendente producto, fabricado con hongos y jarabe para la tos Crane, que revela los misterios del cerebro. Cuando se utiliza en un enemigo, alucinógeno da lugar a las ilusiones más fantásticas y aterradoras, ¡que sólo existen en la mente del adversario! ¡Conviértase en el terror de las neuronas con este fenómeno psicologístico!

Corrosive Acid (Ácido corrosivo)

El científico ambulante a menudo necesita soluciones sencillas para problemas complejos. Observe el ácido corrosivo. Este cascarrabias compuesto, fabricado con

ácido carbólico Pete y píldoras de azufre, corroe en cuestión de segundos todo aquello que toca. ¡Reflexione durante unos instantes y verá claras las innumerables aplicaciones de este producto!

Animal Scent (Olor animal)

Ningún viajero, que se encuentre en una desconocida región alejada de la civilización, quiere resultar atacado por los animales salvajes. Una aplicación del asombroso olor animal, mezcla de bromuro y perfume Morning Star, ¡permite a la persona pasar sin miedo junto a los más terribles moradores del bosque! (Se recomienda no utilizarlo en primavera.)

Paralyzer (Paralizante)

Algunas veces, ¡la muerte es la única solución posible y el producto paralizante se creó con esta aseveración en mente! Este líquido letal, mezcla de hongos y agua de vida Varham, deja los cuerpos completamente discapacitados, mientras decidimos su destino. ¡Sea compasivo o sálvelos para someterlos a la tortura! ¡De todos modos, ha prevalecido su decisión!

ELéCTRICO

Electric Light (Luz eléctrica)

La fuerza más impresionante de la naturaleza queda dominada en este pequeño y maravilloso dispositivo, compuesto por un simple filamento y un farol normal. Los flujos eléctricos quedan atrapados en el filamento y así una persona puede llevar la luz a lugares oscuros, sin sufrir las molestias causadas por el humo y las chispas de las antorchas.

Charged Ring (Circuito cargado)

Las pruebas demuestran los ventajosos efectos de la electricidad sobre el sistema nervioso humano y esta maravilla de la ciencia es testimonio de ese hecho. Fabricado con latón tratado y un condensador eléctrico, este circuito proporciona a quien lo lleva un rendimiento y un poder más reflexivos.

Flow Specktrometer (Medidor de chispas de corriente)

La investigación ha demostrado la innegable relación que existe entre la electricidad y la magia y el resultado de esta es el medidor de chispas de corriente. La combinación de una brújula y un pequeño componente eléctrico da lugar a un dispositivo sensible incluso a la más ligera alteración provocada por la magia, ¡así que podremos evitar una situación peligrosa creada por un mago o un brujo deplorable!

Shocking Staff (Bastón espeluznante)

Gracias a la tecnología, ¡incluso los objetos más simples se pueden convertir en impresionantes objetos de caos! Si unimos un gran condensador eléctrico a un bastón normal, podremos observar el gran poder del bastón espeluznante. ¡Un toque de esta maravilla tecnológica desencadena una vorágine eléctrica de pesadilla!

Chapeau of Magnetic Inversion (Sombrero de inversión magnética)

En un tiempo, los guerreros sólo necesitaban una buena espada para enfrentarse a los adversarios, pero hoy día, una simple bala puede acabar con el mejor combatiente. ¡Basta de preocupaciones! Utilizando un sombrero de copa y una bobina eléctrica, hemos conseguido el sombrero de inversión mágica, que crea un fuerte campo magnético. ¡También evita las balas y las flechas con facilidad!

Healing Jacket (Chaqueta curativa)

¿Necesita un poco de empuje y brío extra mientras vive sus aventuras? ¡Deje de buscar! ¡Sólo necesita la chaqueta curativa! Parecida al circuito cargado, esta maravillosa pieza de tecnología utiliza los propios impulsos eléctricos del cuerpo para aumentar el nivel de curación y regeneración. ¡Y también es elegante!

Tesla Rod (Barra Tesla)

Durante muchos años, los hombres se han maravillado con el poder del rayo, así que unas investigaciones recientes han acumulado ese poder en la barra Tesla. ¡Este pariente avanzado del bastón espeluznante permite lanzar rayos de energía a los confiados adversarios! ¡Las quemaduras y las parálisis sólo son el principio!

EXPLOSIVOS

Bullets (Balas)

Con los últimos avances en el campo de las armas, es necesario seguir avanzando en el campo de las municiones y los explosivos. Gracias a las propiedades reactivas del carbón y el salitre, se puede fabricar una nueva bala con mayor rapidez y a precio razonable. Se puede utilizar tanto en pistolas como en rifles.

Flash Grenade (Granada de fogonazos)

Algunas veces, es el elemento sorpresa y no la fuerza lo que sale victorioso. ¡Esta idea está perfectamente representada por la nueva granada de fogonazos! ¡Es ligera y muy versátil y utiliza las propiedades explosivas del magnesio para cegar y confundir a los adversarios! ¡Hay que golpearles mientras el miedo y el desconcierto les atenazan!

Smoke Grenade (Granada de humo)

La fiable granada de humo, fabricada a partir de fertilizante y azúcar, puede crear una gran confusión y caos, si se lanza entre los adversarios. Tras explotar, este maravilloso dispositivo da lugar a una nube de humo que aturde a los enemigos, ¡de manera que puede elegir entre realizar un ataque sorpresa o una retirada rápida !ay!

Stun Grenade (Granada para aturdir)

¿Busca ese importantísimo elemento que le dará ventaja antes de entablar un combate? ¡No busque más! ¡La granada para aturdir, mezcla de ácido esteárico y salitre, le proporcionará la ventaja que necesita! ¡La explosión de esta versátil pieza de tecnología aturde a los enemigos de tal forma, que puede pasar junto a ellos con total tranquilidad! ¡Increíble!

Explosive Grenade (Granada explosiva)

Una investigación avanzada ha revelado la violenta actividad del TNT y la granada explosiva se aprovecha de dichas propiedades. Si mezclamos la pólvora negra con una lata de metal, ¡hasta el tecnólogo más ingenuo puede crear un arma de inigualable poder destructivo! ¡Con un solo lanzamiento podrá ver cómo se acumulan los cuerpos!

Fire Obstruction (Obstáculo de fuego)

¡Los últimos avances en la disciplina de los explosivos nos han presentado el asombroso obstáculo de fuego! La simple mezcla de jabón líquido y combustible da lugar al obstáculo de fuego, que puede crear un abrasador muro de llamas entre usted y sus enemigos, manteniéndolos a raya mientras selecciona el arma que utilizará para ocuparse de ellos.

Dynamite (Dinamita)

Al igual que ocurre con la granada explosiva, este nuevo y fascinante invento utiliza las propiedades reactivas del TNT. La dinamita, mezcla de nitroglicerina y salitre, se puede pegar a puertas y envases de todo tipo. ¡Imagine la cara del ladrón que abre el tocador y descubre que ha perdido la mano sin saber cómo! ¡Genial!

ARMERíA

Crude Flintlock Pistol (Pistola de chispa rudimentaria)

Un tecnólogo a menudo tiene que utilizar todo aquello que está a su alcance. ¡Si combina una pistola de chispa rota y un pequeño tubo de metal, un astuto tecnólogo

puede crear la pistola de chispa rudimentaria! ¡Ideal cuando no hay nadie más alrededor!

Fine Revolver (Revólver de precisión)

Los avances en la metalurgia han ayudado al progreso de la armería en los últimos años y este equilibrado y elegante revólver ha resultado ser la primera elección de los científicos y los profanos del mundo entero. Con un mecanismo de disparo y una recámara mejorados, este arma funciona perfectamente bien y goza de una gran resistencia mágica.

Repeater Rifle (Rifle de repetición)

La satisfactoria unión del rifle y la pistola alcanza su punto culminante en el rifle de repetición. Con la estabilidad de una culata más larga, pero con el mecanismo de disparo de una pistola, esta arma es perfecta tanto para su uso profesional como informal. El usuario, que gozará de un alcance ampliado, conseguirá un buen rendimiento a la hora de enfrentarse a bestias mágicas y gamberros.

Hushed Revolver (Revólver silencioso)

Durante años, los tecnólogos se vieron forzados a elegir entre una potencia de fuego superior o el sigilo, pero, ¡esto se ha acabado! ¡La fusión del revólver de precisión y un silenciador ofrece la versatilidad de un arma de fuego sin tener que sacrificar el elemento de sorpresa! ¡El silencio es oro y ahora, también es mortal!

Looking-Glass Rifle (Rifle de espejo)

¡Los tiradores y los asesinos nunca habían estado tan contentos! La unión del rifle de tirador y un telescopio normal ha dado lugar al rifle de espejo, que facilita al usuario un alcance y una precisión sin igual. ¡Podrá verlos correr por las colinas mientras los elimina desde lejos, como si fueran patos en un estanque!

Hand Cannon (Cañón de mano)

¿Necesita un arsenal de verdad, pero no tiene espacio suficiente en la bolsa? ¡El cañón de mano es lo que estaba buscando! La unión del rifle Clarington y la pistola de chispa da lugar a un completo arsenal, ¡que puede sujetar en una mano! ¡Disfrute de su pipa de la tarde, mientras sus enemigos caen como si fueran bolos! ¡Es absolutamente fantástico!

Elephant Gun (Arma de elefantes)

Existen algunas situaciones en las que la única solución es una gran potencia de fuego, muy, muy grande. El arma de elefantes se creó especialmente para esas situaciones. Se une un gran cañón con un rifle de caza, para crear un arma con

poder suficiente para detener a un paquidermo en estampida, ¡así como para acabar con orcos y ogros!

MECHANICAL (MECáNICO)

Spike Trap (Trampa de pinchos)

Este simple dispositivo, que detendrá a los adversarios más feroces y maleducados, es perfecto incluso para un mecánico novato. En él, se utilizan las fuerzas físicas más básicas, que garantizan que el muelle dispare el pincho, aunque sólo lo hayan rozado. ¡Las posibilidades de este artilugio son innumerables y fascinantes!

Auto Skeleton Key (Llave de estructura automática)

Los secretos de los cerrajeros quedan al descubierto cuando se utiliza la llave de estructura automática. Creada siguiendo las condiciones generales de la mayoría de mecanismos de cierre, esta sencilla herramienta aumenta las posibilidades de abrir casi cualquier cierre normal. (Somos conscientes de las consecuencias que se derivan del uso de tal dispositivo y esperamos que se utilice con sensatez y buen criterio.)

Trap Springer (Accionador de trampas)

¿Ha sido víctima de una trampa colocada taimadamente? ¿Ha perdido algún dedo o cualquier otro miembro debido a la acción de estas trampas? ¡Deje de preocuparse! ¡El accionador de trampas, hecho con una cubierta de metal y pequeños muelles, se puede colocar sobre cualquier puerta o recipiente sospechoso, para hacer saltar las trampas mecánicas mientras miramos desde una distancia prudencial!

Bear Trap (Trampa de osos)

La clave de una cacería exitosa radica en la inmovilización de la presa. La trampa de osos, creada a partir de un cepo de metal y un gran muelle, hace eso y mucho más. ¡Este sorprendente dispositivo no sólo atrapa a la presa, sino que le causa un daño considerable mientras lo hace! ¡Extraordinario!

Clockwork Decoy (Señuelo de cuerda)

El sello característico del tecnólogo moderno es el ingenio y esto queda claro con la creación del señuelo de cuerda. Esta maravilla mecánica está equipada con un poderoso mecanismo de muelle y es perfecta para crear distracciones y confundir hasta al enemigo más peligroso. ¡Acaba con ellos como prefiera, mientras están distraídos!



Eye Gear (Equipo de visión)

¿Su vista ya no es tan buena como antes? ¿Ha perdido importantes combates porque no vio el ataque? ¡Entonces no busque más, el equipo de visión es lo que necesita! Creado a partir de componentes de relojes de bolsillo y gafas normales, el equipo de visión le permite aumentar la percepción visual, tanto durante el día como durante la noche. ¡Se acabó el estar a merced de una desventaja ocular!

Mechanized Arachnid (Arácnido motorizado)

Esta maravilla de la nueva era científica se ha creado a partir del montaje hidráulico de partes mecánicas controlado por una unidad que funciona a vapor y consta de un mecanismo de cuerda que controla su funcionamiento. Además, está equipado con unas grandes garras extensibles que sirven para dominar a cualquier adversario y se convierte en un pequeño paquete, para facilitar el transporte.

HERRERíA

Pure Ore (Mineral puro)

Las técnicas de fundición han mejorado tanto en el último siglo que es posible crear un mineral tan puro que el uso de cualquier otro sería una farsa y una vergüenza para la herrería. Tales son las propiedades del mineral puro, una amalgama de hierro y acero, que aumentan la fuerza y disminuyen el peso.

Balanced Sword (Espada equilibrada)

Aprovechando las propiedades metalúrgicas del mineral puro, la espada equilibrada ofrece una gran velocidad y precisión en combate, así como la comodidad que proporciona una empuñadura bien hecha. Podrá salir del campo de batalla con toda tranquilidad, mientras sus adversarios se sienten intimidados por sus amas y curan sus heridas o lamentan las desfiguraciones.

Ultralite Axe (Hacha ultraligera)

A menudo, los tecnólogos enanos nos proporcionan objetos innovadores y útiles y el hacha ultraligera no es una excepción. Uniendo el mineral enano a una empuñadura de roble normal, se crea un hacha que pesa la mitad que las hachas normales. ¡Nunca antes fue tan fácil mutilar y decapitar!

Dwarven Gauntlets (Guantes enanos)

¡Una vez más, la mente de los enanos nos proporciona un dispositivo tecnológico sin igual! Los guantes enanos, producto de la unión de chapas de metal y guantes de cuero, proporcionan a quien los lleva puestos un aumento del poder cuerpo a

cuerpo, cuando es necesario. ¡Los guantes enanos prevalecerán cuando la antigua y fiel espada acabe por romperse!

Helmet of Vision (Casco de visión)

¿Las oscuras mazmorras han sido su pesadilla? ¿Ha sufrido una emboscada en un bosque con niebla? ¡Bueno, esos días se han acabado! El casco de visión, que combina el uso de un buen caso y correas de cuero, le proporciona una visión sin igual y lo que es más importante, despejada, llegado el momento.

Ultralite Chainmail (Cota de malla ultraligera)

La cota de malla siempre ha sido la elección del aventurero selectivo y ambulante. Ahora, con la cota de malla ultraligera, hecha a partir de bobinas de cable pesado y correas de cuero, ¡el mismo aventurero puede entablar combate sin perder protección pero con la mitad del peso! ¡Tras ensartar a los adversarios más lentos, no volverá a ponerse nada más!

Elite Plate Mail (Malla de chapa de élite)

¡Por fin se han desvelado los secretos de los armeros enanos! La malla de chapa de élite, producto de chapa de metal enana y armadura de cuero, proporciona a quien la lleva una protección corporal incomparable, al tiempo que permite movimientos menos ruidosos que la chapa normal. ¡Nunca estará más seguro, ni será más mortal!

THERAPEUTICS (CARACTERíSTICAS TERAPéUTICAS)

Elixir of Persuasion (Elixir de persuasión)

¿El razonamiento no es su punto fuerte? ¿Tiene problemas incluso cuando intenta convencer al individuo más torpe de que el cielo es azul? ¡Entonces, necesita el elixir de persuasión! ¡Si mezclamos unas partes iguales de mercurio y remedio para la jaqueca Dr. Rose, podrá dar una lección de conocimiento, incluso al erudito más inteligente! ¡Es fantástico!

Elixir of Physical Prowess (Elixir de habilidad física)

La fuerza corporal es absolutamente necesaria para realizar con éxito muchas tareas y ahora, con ayuda de este sorprendente elixir, ¡puede aumentar su fuerza y vigor en cualquier momento! ¡La mezcla del espíritu de alcanfor con píldoras de sangre famosa da lugar a un elixir que tras el primer trago le convertirá en una maravilla completamente musculosa!

Liquid of Awareness (Líquido de conciencia)

¿Alguna vez ha estado prisionero en una mazmorra especialmente repugnante y se le han apagado las antorchas? ¿Qué se puede hacer en un caso así? Con el líquido de conciencia, mezcla de remedio para la jaqueca y un elemento glicérido Doolittle, ¡no tendrá que volver a preocuparse! ¡Una pequeña dosis de este elixir y dispondrá de la agudeza visual necesaria para poder salir de estas peliagudas situaciones!

Tonic of Increased Reflexes (Tónico de reflejos aumentados)

¿Alguna vez ha dejado algo sin terminar, porque sus reflejos eran muy lentos? ¡Esos días han llegado a su fin! Cualquier hábil tecnólogo puede crear el inigualable tónico de reflejos aumentados, con ayuda de tintura de árnica y un remedio para el reumatismo. ¡Estará limpiando su espada antes incluso de que sus adversarios noten la mutilación sufrida!

Mind Marvel (Maravilla mental)

Tras descubrir el suero de inteligencia superior, los científicos decidieron dar el siguiente paso y crear la maravilla mental. Es producto de la mezcla de píldoras de nervios y el suero de inteligencia superior, así que este suero mental aumenta el rendimiento del cerebro y permite la consecución de mayores proezas mentales, aumenta la resistencia mental y mejora la percepción, cuando es necesario.

Energizer (Vigorizante)

¿Su mente es fuerte, pero su carne es débil? ¿Carece de resistencia mental para terminar la última etapa del viaje? ¡Entonces, necesita vigorizante! Si mezcla la quinina Melton y el elixir de habilidad física, podrá crear un tónico que le proporcionará una talla física sin igual. ¡Pase de ser un infeliz a ser un héroe en cuestión de segundos!

Revitalizer (Estimulante)

Los científicos quizás hayan descubierto el producto tecnológico más sorprendente de nuestro tiempo... ¡el estimulante! Una mezcla de maravilla mental y vigorizante, que le permitirá realizar milagros con la mente y el cuerpo. ¡Conviértase en una fuerza física imparable, mientras mueve montañas con la mente! ¡Asombroso!



Apéndice 5: consejos de estrategia

A continuación facilitamos algunos consejos para jugar a Arcanum.

GENERALES

- Un personaje simple pero eficaz puede ser un semiogro con buenas habilidades de tumulto y esquivar. Se puede manejar con facilidad y sabe defenderse en la mayoría de situaciones de combate.

- Si destina un punto a la habilidad de regateo, al principio de la partida, podrá jugar con el primer comerciante que encuentre (¡y conseguirá más objetos de los que podría permitirse!)

- No descuide los tamaños de las armaduras. Por ejemplo, un personaje pequeño, como un enano, no puede utilizar armaduras normales o grandes.

- Si ha incrementado determinadas estadísticas para comprar hechizos o esquemas tecnológicos, debe intentar comprar habilidad que también utilicen las mismas estadísticas del personaje. Por ejemplo, un mago también podría intentar comprar la habilidad regatear, ya que esta habilidad depende de la voluntad. Por su parte, un tecnólogo podría comprar jugar o curar, ya que necesita aumentar su inteligencia.

- Busque combinaciones de hechizos y habilidades que funcionarán bien juntos, no compre algo sólo porque "parezca" genial.

- Si utiliza la magia, asegúrese de destinar puntos a la complexión, ya que proporciona cansancio extra.

- No tendrá que hablar con ningún habitante de la ciudad, pero si lo hace, es posible que consiga más misiones, que se traducirán en puntos de experiencia.

- Guarde la partida a menudo, porque nunca se sabe qué nos espera a la vuelta de la esquina.

- Utilice las teclas de flecha del teclado para desplazar la vista isométrica, mientras utiliza el ratón para mover al personaje.

- Si conoce muchos hechizos o tiene muchos objetos que quiere colocar en la tabla de teclas de acceso rápido, seleccione aquellos para los que necesite un acceso más rápido. No tienen por qué ser aquellos que utiliza con más frecuencia.

- Que tenga un punto de destino, no significa que tenga que utilizarlo. Lo más sensato es utilizar un punto de destino para hacer algo que nuestro personaje no consiguió hacer antes (por ejemplo, un luchador puede guardar un punto de destino para robar la cartera a alguien).

- Ir cargado no es demasiado divertido. Si tiene que transportar montones de cosas pesadas, decida cómo quiere distribuir el peso. Decida qué miembro de su grupo tiene que ser el más rápido.

- La mayoría de los misterios de Arcanum tienen más de una solución. Sólo tiene que probar.

- Opten por unas habilidades equilibradas para sobrevivir en la ciudad y las mazmorras. Por ejemplo, la habilidad carterista puede ser extremadamente útil en zonas civilizadas, pero no será de gran ayuda si le persigue un grupo de muertos vivientes enfadados.

TECNOLóGICOS

- Los enanos gozan de una aptitud tecnológica innata. Por lo tanto, dan lugar a grandes tecnólogos.

- Si quiere ser un experto en explosivos, asegúrese de dedicar puntos a la habilidad lanzamiento. Si no, las armas serán inútiles.

- Si quiere ser un experto armero, debe dedicar puntos a su habilidad armas de fuego, porque si no, las armas serán inútiles.

- ¡Recuerde que los semiogros no pueden utilizar armas, ya que sus manos son demasiado grandes!

- Si jugamos con un personaje que utiliza armas de fuego o dispara con arco, tendremos que estudiar la posibilidad de llevar un arma de apoyo, por si nos quedamos si munición o sin flechas.

- Existen unos útiles manuales que puede consultar para mejorar la pericia tecnológica. ¡Búsquelos!



Apéndice 6: créditos

ARCANUM HA SIDO CREADO POR TROIKA GAMES, LLC,
QUE ESTá COMPUESTO POR

Jason Anderson
Leonard Boyarsky
David Bragg
Timothy Cain
Mark Harrison
Chris Jones
Michael McCarthy
Chad Moore
Steve Moret
Yong Park
Jesse Reynolds
Sharon Shellman

Trabajo adicional

Dominick Cecere (animación de monstruos adicional)
Michael Dean (modelado y texturas de personajes adicionales)
Kurt Dekker (programación de sonido)
Edward R. G. Mortimer (diálogos generados)

Pruebas internas y sugerencias de diseño

Sissie Chang
Tiffany Chu
Scott Jacobson
Cynthia Komm



SIERRA STUDIOS: CRéDITOS

Vicepresidente ejecutivo	J. Mark Hood
Desarrollo	
Productores	Don Wilkins
	Jeff Pobst
Productor asociado	Bernadette Pryor
Marketing	
Vicepresidente de marketing	Jim Veevaert
Director de marketing	Koren Buckner
Director de producto	Charles Holtzclaw
Productor de marketing	Glenn Oliver
Editor del sitio web	Guy Welch
Director de información de marketing	Ingrid Pelzer
Ayudante de información de marketing	Jelaine Kraetsch
Jefe de producto europeo	Michael Fuller
Relaciones públicas	
Director de relaciones públicas	Adam Kahn
Coordinador de relaciones públicas	Kellie Hobin
Servicios creativos	Orlena Yeung
Diseño gráfico del manual	Arthur Hagman
Diseño del paquete	Azyenberg Group
Composición musical y grabación	Ben Houge
Grabación de diálogos	
Dirección y casting de voces	Jeff Pobst
	Leonard Boyarsky
	Chad Moore
Especialista en grabación de voces	Mike Caviezal
Estudio de grabación	Waves Sound Recorders, L.A. CA.
Ingeniero de grabación de voces	Michael Klinger
Servicios de casting de voces	The Voicecaster, Burbank CA
Directores de casting de voces	Huck Liggett, Martha Mayakis
	LeAnne Koehnen
Servicio de talentos	The Talent Fund, Half-Moon Bay, CA.

Efectos de sonido	Ben Houge
Postprocesamiento	Ben Houge
	Mike Caviezal
Reparto	
Virgil	Rino Romano
Raven	Tasia Valenza
Simeon Tor	Dwight Schultz
Dama de plata	Diane Pershing
Kan Hua, Narrador	Kay Kuter
Z'an Al'urin	Phillese Sampler
Loghaire	Barry Dennen
Kerghan	Jeff Coopwood
Gilbert Bates	Nick Jameson
Magnus	Julian West
Arronax, Gar, Joachim, Nasrudin	Jim Ward
Franklin	Michael Gough
Torian	Mark Klastorin
Min Gorad	Gisselle Loren
Geoffrey	Richard Tatum
"	
Control de calidad	
Director de control de calidad	Gary Stevens
Supervisor de control de calidad	Ken Eaton
Responsables de control de calidad	Chad Martin
	Chris Mason
Testeadores de control de calidad	Aaron Contreras
	Joe Easter
	Sonya Faugno
	Danny Harrison
	Zach Hays
	Dave Jordan
	Rich Nelson
	Quang Pham
	Jon Pulling
	Niko Simonson
	Lester Stocker
	Brian Wilkinson

Compatibilidad de hardware	
Director de laboratorio de compatibilidad	Pat Callahan
Directores técnicos de laboratorio de comp.	.Sean Meichle
	Mark Storie
Personal de atención al cliente	
Certificado de Producto Corporativo	Chris Slack
	Matthew Kangas
Director de atención al cliente	Brian Moss
Sierra.com	
Productores de Titan	Ross Perez
	Ron Daniels
Ingeniero jefe de Titan	Erik De Bonte
Ingenieros de Titan	Mike Nicolino
	Lee Olds
	Noel Wade
	Brian Rothstein
	Len Skiena
	Dean Webster
Testeador jefe de control de calidad de Titan	Eric Harman
Testeador de control de calidad de Titan	David Cain
Productor de ROW	Warren Wright
"	
Agradecimientos especiales	Hubert Joly
	Dave Grenewetzki
	Phillip O'Niel
	Ralph Giuffre
	Suki Hayre
	Brad Nelson
	Eric Roeder
	Nancy Rinehardt
	Ron Crawford
	Kelly Zmak
	Flavie Gufflet
	Mark Iverson

Christine Smith
Patricia Rice
Beth Freeman
Angie Raymundo
Arcanum Beta Testers

Agradecimientos a: Nik, Lauren, Gavin, Indy, Luna, James Curtis Angel, Sweetie (Sherrie Hammond), Frank McCarthy, Constance McCarthy-Angel, Steven Angel, Shawn Steiner, Dave Campbell, Jo-Ann Palmer, Tracy, Korey, Samantha, Cooter the Pooch (pichichi), Brian Eno, Jeff Haynes, cinnamon Altoids; ¡Gracias mamá y Gary, por todo vuestro amor y apoyo! Gracias papá por todo lo que me diste, me gustaría que estuvieras aquí para verlo. Gwyn -por entrenar a Sharon para que solo le hiciera falta dormir 5 horas cada noche-, a quién se ocupaba de comprar las Coca-Cola, las delicias de Nabisco, Keebler, Madres y LU... -sin los cuales todos ahora pesaríamos 5 kilos menos-, al chico del código -por crear el infame "UberFAQ"-, a todos nuestros seguidores de "The Boards", a los chicos Troika -por ir como locos y mantener nuestro corazón joven-, Lisa Marshall, Tracy Boyarsky y Bonnie por cuidar tan bien de nuestros pequeñines mientras nos dedicábamos a Arcanum, a todos nuestros amigos y familia que han entendido (relativamente) por qué no hemos dado señales de vida en los últimos 2 años.

Gracias a nuestros fantásticos testeadores beta, a los que agradezco que nos ayudaran a mejorar el juego. ¡Gracias!



Apéndice 7: servicio de atención al cliente

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, SL.
NUESTRA SEñORA DE VALVERDE N.º 23
28034 MADRID - ESPAñA

TELéFONO DE SOPORTE TéCNICO: 91 735 34 37

SOPORTE TéCNICO DE LUNES A VIERNES
DE 09.30H A 15.00H Y DE 16.00H A 18.30H.

SOPORTE@HAVASINTERACTIVE.ES



Apéndice 8: Garantía

DEBE LEER ATENTAMENTE EL SIGUIENTE CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL ANTES DE INSTALAR ESTE PROGRAMA DE SOFTWARE.

Este programa de software, todo material impreso, toda documentación en línea o electrónica y toda copia y trabajos derivados de este programa y material de software (el "Programa") son propiedad de Sierra On-line Inc, sus filiales, sus empresas autorizadas y/o sus proveedores, quienes ostentan los derechos de copyright.
Todo uso del programa se rige por los términos del Contrato de Licencia para el Usuario Final, el cual se proporciona abajo ("Contrato de Licencia").
El programa sólo está destinado para el uso de usuarios finales de acuerdo con los términos del Contrato de Licencia.
Queda expresamente prohibido todo uso, reproducción o redistribución del Programa que no se ajuste a los términos del Contrato de Licencia.

CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO

1.Licencia de uso limitado.
Sierra On-line Inc garantiza por el presente documento y, por lo tanto, al instalar el Programa, usted acepta una licencia limitada no exclusiva y el derecho a instalar y utilizar una (1) copia del Programa para su uso en un ordenador doméstico o portátil. No puede conectar el Programa a una red ni instalarlo o usarlo en más de un ordenador a la vez, salvo bajo autorización expresa en la documentación aplicable a la que debería remitirse en caso de que:
(a) El Programa contenga un Editor de Niveles (el "Editor") que le permite crear niveles personalizados u otro material para su uso personal con relación al Programa ("Nuevo Material).
(b) El Programa disponga de una capacidad para multijugador.
El presente es un contrato de licencia y no un contrato de compra. La licencia no le confiere ningún título o propiedad sobre el Programa.

2. Propiedad.
Todo título, derecho de posesión y derecho de propiedad intelectual relacionado con el Programa y de cualquier copia del mismo (incluyendo, entre otros, todo título, código de ordenador, tema, objeto, personaje, nombre de personaje, historia, diálogo, eslogan, lugar, concepto, diseño, animación, sonido, composición musical, efecto audiovisual, método de operación, derecho moral, cualquier documento relacionado y "subprograma" incorporado al Programa) son propiedad de Sierra On-line Inc o de sus empresas autorizadas.
El programa está protegido por las leyes de copyright españolas, por los tratados y convenciones de copyright internacionales y por otras leyes aplicables. Todos los derechos están reservados. El Programa puede contener cierto material con licencia y las empresas autorizadas por Sierra On-line Inc pueden tomar medidas para proteger sus derechos en caso de violación del presente Contrato.

3. Responsabilidades del usuario final.

A. Al estar sujeto a la Garantía de Licencia arriba detallada, no puede, de forma parcial o completa, copiar, fotocopiar, reproducir, traducir, invertir la ingeniería, derivar el código de origen, modificar, desensamblar, descompilar, crear trabajos basados en el Programa ni eliminar cualquier aviso o etiqueta sobre el Programa sin el previo consentimiento por escrito de Sierra On-line Inc.

B. Se le concede la licencia del Programa como producto único. No puede separar sus componenentes para su uso en más de un ordenador.

C. Tiene el derecho de utilizar el Programa para su uso personal, pero carece de derecho para:
(i) Vender, conceder un interés de seguridad en el Programa o transferir reproducciones del mismo a terceros de ningún modo, ni tampoco para alquilar, arrendar, o conceder una licencia del Programa a terceros sin el previo consentimiento por escrito de Sierra On-line.
(ii) Publicar y/o distribuir imágenes, sonido, archivos, fuentes, gráficos, imágenes predefinidas, animaciones, fotografías, bases de datos u otros contenidos del Programa (incluyendo, sin límite alguno, para reventa de material impreso para uso personal o de la empresa (ej. octavillas y folletos) y en un sitio web particular o en el de una empresa); utilizar ninguna imagen del ordenador relacionada con personas o entidades identificables de un modo que pueda sugerir su asociación con o aprobación de cualquier producto o servicio.

(iii) Explotar el Programa, o alguna de sus partes, imágenes, archivos de sonido, fuentes, gráficos, imágenes predefinidas, animaciones, fotografías, bases de datos u otros contenidos del Programa, para cualquier fin comercial, incluyendo, entre otros, su uso en un cibercafé, un centro de juegos o cualquier otro establecimiento.

(iv) Albergar o proporcionar servicios de encuentros para el Programa o emular o redirigir los protocolos de comunicación empleados por Sierra On-line Inc en la función de red del Programa, a través de emulación de protocolos, tunelización, modificación o agregación de componentes al Programa, uso de un programa de utilidades o cualquier otra técnica conocida actualmente o aún por desarrollar, para cualquier fin incluyendo, entre otros, el juego en red a través de Internet, el juego en red usando redes de juego comerciales o no comerciales o como parte de redes de agregación de contenidos, sin el consentimiento previo, por escrito, de Sierra On-line Inc.

4. Transferencia del Programa.
Puede transferir permanentemente todos los derechos adquiridos por el presente Contrato de Licencia, a condición de que el receptor acepte los términos de esta Contrato de Licencia y de que usted acepte suprimir el Programa de su ordenador doméstico o portátil.

5. Terminación.
El presente Contrato de Licencia será válido hasta su terminación. Puede terminar el Contrato de Licencia cuando desee, destruyendo el Programa y cualquier Material Nuevo., Sierra On-line Inc. se guarda el derecho de terminar este Contrato de Licencia en caso de que usted no cumpla los términos y condiciones que en él se especifican. En tal caso, deberá destruir inmediatamente el Programa y cualquier Material Nuevo.

6. Controles de exportación.
El presente programa no puede ser reexportado, descargado o exportado a ningún país (ni a ningún súbdito o residente de dicho país) sobre el cual el gobierno de los EE.UU. haya decretado un embargo de mercancías, ni a ninguna persona que conste en la lista de Súbditos Especialmente Señalados del Ministerio de Hacienda de los EE.UU. o en la Tabla de Ordenes Denegadas del Ministerio de Comercio de los EE.UU. Al instalar el Programa, usted acepta todas estas condiciones, y afirma y garantiza que no es súbdito o residente de los países mencionados, ni está bajo el control de ninguno de ellos, ni consta en ninguna de dichas listas.

7. Garantía limitada.
SIERRA ON-LINE INC. RECHAZA EXPRESAMENTE TODA GARANTíA POR EL PROGRAMA, EL EDITOR Y LOS MANUALES. EL PROGRAMA, EL EDITOR Y LOS MANUALES SE PROPORCIONAN TAL Y COMO SE PRESENTAN, SIN NINGúN TIPO DE GARANTíA, EXPRESA O IMPLíCITA, INCLUYENDO, ENTRE OTRAS, LAS GARANTíAS IMPLíCITAS DE COMERCIABILIDAD, IDONEIDAD PARA UN PROPóSITO

CONCRETO O NO INCUMPLIMIENTO. ADEMáS, SIERRA ON-LINE INC. DECLINA TODA GARANTíA EN RELACIóN CON LA RESPUESTA DEL SOFTWARE AL DENOMINADO ‘EFECTO 2000’. ESPECíFICAMENTE, Sierra On-line Inc. DECLINA TODA GARANTíA EN CASO DE QUE LA EJECUCIóN Y EL FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA SE VEAN AFECTADOS POR FECHAS ANTERIORES, DURANTE O POSTERIORES AL AÑO 2000, O QUE EL PROGRAMA SEA INCAPAZ DE PROCESAR, DISTRIBUIR Y/O RECIBIR INFORMACIóN DE FECHAS CORRECTAMENTE DENTRO Y DURANTE EL CAMBIO DE SIGLO, INCLUYENDO EL INTERCAMBIO ADECUADO DE INFORMACIóN DE FECHAS ENTRE PRODUCTOS O APLICACIONES, CUALQUIER GARANTíA CONTRA EL INCUMPLIMIENTO QUE PUEDA APARECER EN LA SECCIóN 2-312(3) DEL CóDIGO COMERCIAL UNIFORME Y/O EN CUALQUIERA RECHAZADA.

Todo riesgo proveniente del uso o ejecución del Programa, del Editor y de los Manuales recae bajo su responsabilidad. Sin embargo, Sierra On-line Inc. garantiza que los medios que contienen el Programa están libres de defectos de material y fabricación bajo un uso normal y que los servicios y el Programa funcionarán sustancialmente conforme al material escrito adjunto durante un período de noventa (90) días a partir de la fecha de compra del Programa

En caso de que los medios resulten defectuosos, durante este período de tiempo, y bajo presentación de la prueba de compra del Programa defectuoso a Sierra On-line Inc., ésta optará libremente por: 1) corregir cualquier defecto, 2) proporcionarle un producto de igual valor o 3) devolverle su dinero.

Alguno(a)s estados / jurisdicciones no permiten que se establezcan límites a la duración de la garantía implícita; por lo tanto, puede que la limitación mencionada arriba no sea aplicable a su caso.

En caso de que quiera cambiar el producto o recuperar el importe correspondiente, sobretodo en caso de que el producto esté defectuoso, refiérase a la “Política de Soporte Técnico” detallada más abajo

8.Limitación de responsabilidad.

NI SIERRA ON-LINE INC, LA EMPRESA A LA QUE PERTENCE, LOS FILIALES, AFILIADOS O EMPRESAS AUTORIZADAS SERáN RESPONSABLES BAJO NINGúN CONCEPTO DE NINGUNA PÉRDIDA O DAÑO DE NINGúN TIPO QUE PUEDA RESULTAR DEL USO DEL PROGRAMA O EL EDITOR, INCLUYENDO, ENTRE OTROS, PÉRDIDA DE CLIENTELA, PÉRDIDA DE TRABAJO, FALLOS O MAL FUNCIONAMIENTO DE ORDENADORES NI NINGúN OTRO DAÑO O PÉRDIDA COMERCIAL.

Algunos países no permiten la exclusión o la limitación de daños fortuitos o consiguientes, ni permiten establecer limites a la duración de una garantía implícita, por lo que las limitaciones mencionadas arriba pueden no ser aplicables en su caso.

9. Recursos equitativos.

Por el presente documento acepta que Sierra On-line Inc. sufriría daños irreparables si no se hicieran cumplir específicamente los términos de este Contrato de Licencia, por lo que usted acepta que Sierra On-line Inc. tendrá derecho, sin ningún vínculo ni seguridad ni prueba de daños, a recursos equitativos apropiados con respecto al incumplimiento de este Contrato de Licencia, además de a otros recursos de los que de otra forma pueda disponer Sierra On-line Inc. bajo las leyes aplicables.

10. Otros.

Este Contrato de Licencia se considerará que se ha realizado y ejecutado en Inglaterra y cualquier litigio que surja en un futuro se resolverá de acuerdo con las leyes españolas. Este Contrato de Licencia sólo puede ser corregido, alterado o modificado por un instrumento por escrito, especificando dicha corrección, alteración o modificación por ambas partes.

En el caso de que alguna disposición de este Contrato de Licencia sea declarada sin vigor por una magistratura o tribunal de justicia competente, dicha disposición se aplicará en la máxima extensión permisible y las partes restantes de este Contrato de Licencia continuarán con todo su vigor y efecto.

Los términos y condiciones de un Contrato de Licencia impreso en papel que puedan acompañar el Programa prevalecen sobre todos los términos y condiciones de un Contrato de Licencia que puedan estar incluidos en el Programa y que puedan aparecer en la pantalla.

Por el presente documento declara que ha leído y comprende el Contrato de Licencia detallado arriba y que acepta que la acción de instalar un Programa es un reconocimiento de su disposición a quedar sujeto a los términos y condiciones del Contrato de Licencia contenidos en el mismo. También declara y acepta que el presente Contrato de Licencia es la declaración completa y exclusiva del acuerdo entre Sierra On-line Inc. y usted, y que el Contrato de Licencia sustituye a cualquier acuerdo previo o contemporáneo, verbal o escrito, y a cualquier otra comunicación entre Sierra On-line Inc. y usted, incluyendo cualquier acuerdo de Contrato de Licencia escrito sin consistencia o cualquier ayuda en línea que acompañe el Programa.

Con independencia de las garantías dadas por Sierra On-line Inc. Vivendi Universal Interactive Publishing España, S.L., como distribuidora oficial del producto, da todas las garantías determinadas por la ley en los plazos y condiciones determinados por ésta.



Apéndice 9: procedimiento Eula

Atención: El soporte técnico no podrá en ningún caso, dar apoyo para usos comerciales o profesionales del producto.

Procedimiento para el cambio de CD-ROM, DVD-ROM, o disquetes defectuosos

Si en los 6 meses siguientes a la fecha de compra del producto usted constata que los CD-Rom, DVD-Rom o disquetes adquiridos son defectuosos o están rallados (defecto de fabricación), el Soporte Técnico se responsabilizará llevando a cabo el canje de los mismos de forma completamente gratuita. La forma de proceder será la siguiente:

Envíe los elementos que especificamos a continuación:

- Los disquetes, CD-Rom o DVD-Rom defectuosos y
- Una copia del comprobante de compra

No olvide incluir en el sobre su nombre, dirección, y número de teléfono para poder contactar en jornada laboral (de 9.30 a 15.00 y de 16.00 a 18.30) (1).

Transcurridos 6 meses desde la fecha de compra, si usted constata que los CD-Rom, DVD-Rom, o disquetes adquiridos son defectuosos o están rallados, o si dentro de los 6 meses siguientes a la fecha de compra usted es responsable de que el CD-Rom, DVD-Rom o disquetes adquiridos estén defectuosos o rallados, le rogamos nos los reenvíen adjuntando un cheque por valor de 700 ptas (o bien 4,21 euros) en concepto de canje por producto defectuoso a nombre de VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA..S.L.

No olvide incluir en el sobre su nombre, dirección y número de teléfono para poder contactar en jornada laboral (de 9.30 a 15.00 y de 16.00 a 18.30) (1).

Remita su envío a nombre del soporte técnico.

Procedimiento para el cambio de manuales

Si usted ha roto o perdido su manual de uso o cualquiera de la documentación que se adjunta, el procedimiento a seguir será el siguiente:

Envíenos una fotocopia de la serigrafía del disquete, CD-Rom o DVD-Rom adjuntando un cheque por un valor de 500 ptas (o bien 3,01 euros).
No olvide incluir en el sobre su nombre, dirección, y número de teléfono para poder contactar en jornada laboral (de 9.30 a 15.00 y de 16.00 a 18.30) (1).

Remita su envío a nombre del soporte técnico.

Por favor no envíe productos sin haberlo acordado previamente con el Servicio Técnico, nos veremos obligados a devolvérselo incluyendo los gastos de envío a su cargo.

La dirección y teléfono del Servicio Técnico son las siguientes:

VU Interactive Publishing España, S.L.
SOPORTE TÉCNICO
Ntra. Sra. de Valverde, 23
28034 MADRID
Tel: 91 735 34 37

Se recomienda proceder al envío adjuntando una carta explicativa.

El servicio técnico no se responsabiliza en el caso de no llevarse a cabo la recepción del envío de los productos debido a incidencias postales.
Los gastos de expedición no serán reembolsados.

(1) Los datos facilitados formarán parte de un fichero. Podrá acceder a los mismos para rectificarlos o cancelarlos.

Apéndice 10: teclas de acceso rápido

LISTA DE TECLAS DE ACCESO RáPIDO DE ARCANUM:

<Esc> -- Menú principal (o "ventana anterior" si estamos *en* el menú principal)
<F1> -- Caminar. Ordena a un seguidor que avance hacia un lugar.
<F2> -- Atacar. Ordena a un seguidor que ataque al objetivo seleccionado.
<F3> -- Permanecer cerca. Ordena a un seguidor que siga al personaje a menor distancia.
<F4> -- Desplegarse. Ordena a un seguidor que siga al personaje a mayor distancia.
<F5> -- Retroceder. Ordena a un seguidor que deje de luchar con el objetivo.
<F7> --Guarda la partida automáticamente en una ranura de guardado automático.
<F8> -- Carga automáticamente la partida de una ranura de guardado automático.
<F12> -- Toma una captura de pantalla.
<Bloq Num> -- Alterna la opción correr siempre.
<Mayús-clic> -- El personaje permanece quieto (no se mueve cuando se le ataca, etc.).
<CTRL-clic> -- Correr en lugar de caminar
<ALT-clic> -- Ataque de fuerza (para atacar entornos, puertas, etc.).
-- Arrastrar un cadáver (si no se está en modo combate).
<INTRO> -- Cambia a la ventana de conversación (los mensajes se ven flotando).
<BARRA ESPACIADORA> -- Cierra todas las interfaces (inventario, editor del personaje, etc.) y las alterna.
Combate basado en turnos o en tiempo real
<A> -- Lleva a cabo la acción de acceso rápido que se encuentre en la última tecla "activa" (la que se encuentra en la parte inferior izquierda, junto a la ventana que gira).

<C>	-- Activa / desactiva el editor del personaje."
<F>	-- Activa / desactiva la ventana de puntos de destino."
<I>	-- Activa / desactiva el inventario."
<L>	-- Activa / desactiva el diario."
<O>	-- Abre el menú de opciones."
<R>	-- Activa / desactiva el modo preparado / no preparado (modos atacar / hablar).
<S>	-- Activa / desactiva la opción de sueño.
<T>	--Activa / desactiva el esquema tecnológico.
<V>	-- Muestra la información sobre la versión.
<W>	-- Activa / desactiva el mapa del mundo.
<,>	-- Ataques que serán disparos electivos a la cabeza (<coma>).
<.>	-- Ataques que serán disparos electivos a los brazos (<punto>).
<->	-- Ataques que serán disparos electivos a las piernas (<símbolo ->).



Apéndice 11: receta hobbite

El siguiente pasaje se ha extraído, con permiso del autor, del "Libro de recetas de la familia Cookhill" publicado por Fredwise Cookhill, propietario de la famosa posada Three Loaves de Ashbury.

PAN DE TRES CUENCOS DE LA ABUELA COOKHILL

En un cuenco grande, mezcle un tercio de un vaso de mantequilla y dos tercios de un vaso de azúcar y remueva hasta que la mezcla quede cremosa y ligera.

En un segundo cuenco, espolvoree tres cuartos de la harina con media cucharadita de levadura, algo menos de media cucharadita de bicarbonato y una cucharadita de canela de Cumbria.

En el tercer cuenco, haga puré tres plátanos maduros, si puede ser de la variedad catanesa, que son más dulces.

Añada un tercio de la mezcla de la harina al cuenco de la mantequilla y remueva bien. Después, añada un tercio del puré de plátanos y vuelva a remover. Continúe añadiendo las mezclas de tercio en tercio al cuenco más grande, hasta que la harina, la mantequilla, los huevos y los plátanos estén completamente mezclados. Si lo desea, puede añadir media copa de nueces para darle más sabor. Vierta la pasta en una sartén de 10cm x 20cm untada con mantequilla y introdúzcala en el horno durante una hora a 350 grados.

El pan cocinado es muy saludable y sabroso y se puede servir como acompañamiento de la comida de media mañana. También es ideal para ir a comer al campo y para ofrecerlo a los elfos que nos visiten.